STEALTH

Joystycks de última geração com funções múltiplas para Super NES e Mega drive

1.SELECT BUTTON: Seleciona o jogo

2. AUTO: O power auto fire permite até 12 disparos por segundo automaticamente, sem a necessidade de pressionar os botões de tiro.

3.CABLE: Cabo extra longo de 3,5m para facilitar a mobilidade do instrumento.

4.STICK: "Comando" de 3"com manivela bem dimensionada, permite 8 direções de controle.

5.SLOW MOTION SWITCH: Para situações intensas o interruptor de baixa movimentação economiza a vida útil do aparelho.

6.STAR BUTTON:
pausa do jogo.

7.NORMAL: Para
normal de disparo.

8.TURBO: para ma
repetição do poder

9. FIRE BUTTONS
R Botões côncavos
anatômica.

1.SELECT BUTTON:
Seleciona o jogo
2. AUTO:
O power auto fire permite até 12 disparos por segundo automaticamente, sem a necessidade de pressionar os botões de tiro.
3.CABLE:
Cabo extra longo de 3,5m para facilitar a mobilidade do instrumento.
4.STICK:
"Comando" de 3" com manivela bem dimensionada, permite 8 direções de contro
5.SLOW MOTION SWITCH:
Para situações intensas o interruptor de baixa movimentação economiza a vida útil do aparelho.
6.STAR BUTTON:
Para início e pausa do jogo.
7.NORMAL:
Para velocidade normal de disparo.
8.TURBO:
para manutenção e repetição do poder de disparo.
9. FIRE BUTTONS:
A + B extra. Botão de acionamento simultâneo

STEALTH Tem uma estrutura anatômica e características inovadoras únicas para jogar MACH 5

Brinquedos Laura

Completa linha de Super NES e MEGA DRIVE

Shopping Morumbi: (011) 535-5261 / 531-7293 / 61-0973 - Shopping Paulista: (011) 251-2818 / 289- 1058

ENVIAMOS POR VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

START

SNES

STAR FOX

Chega o jogo do ano da Nintendo. Você detona no espaço enquanto o chip Super FX adapta a perspectiva do jogo a sua posição na tela. Uma piração!

MEGA

NINJA GAIDEN

Um superdemo com as 7 fases da primeira versão para 16 bits deste clássico de pancadaria

NES

RC PRO AM 2

Um simulador de carrinhos por controle remoto que é um detono

ARCADE

VIRTUA RACING

A Sega dá um banho e lança o melhor simulador de corrida para arcade com quatro perspectivas da pista. Animal!

SHOTS

• A quarta versão de Y's • Tudo sobre o novo Game Boy • As precauções dos fabricantes contra a pirataria • Os acessórios que vêm por aí • E um Top Ten quentíssimo!

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · GAME BOY · GAME GEAR · PC · ARCADES

PILOTOS: Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

THE BEST OF AÇÃO GAMES — NOSSO SELO ESPECIAL PARA OS GAMES NOTA 10

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO

REGULAR

BOM

CHOCANTE

GRADIUS 3/ FINAL FIGHT GUY (SNES)

Há alguma dica para Gradius 3? E dá para escolher fases no Final Fight Guy?
GERSON HIDEKI YOSSIO
Campinas, SP

Caro Gerson. Em Gradius 3, em qualquer momento do jogo, segure o botão pause, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, L, R, L, R e solte o pause para pegar todas as armas. Mas não dá para escolher fases em Final Fight Guy. Ok?

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Socorro! Estou morrendo de medo. Comprei o cartucho do Super Famicom. Na caixa tem o nome da Capcom, mas no começo do jogo não aparece. Minha fita é pirata ou não?
RODRIGO N. DE BARROS
Osasco, SP

Sentimos muito, Rodrigo, mas seu cartucho é pirata sim.

Ouvi falar que existe uma senha para chegar diretamente ao líder M. Bison, mas nunca vi ninguém fazer. Existe?
RUBENS E. SILVA JR.
Cuiabá, MT

Esquece essa história, Rubens. É papo furado!

FATAL FURY (SNES)

Vocês têm a hipervaliosa dica para selecionar os mestres? Escutei boatos de que ela existe. Thank you very much friends!
RODRIGO S. L. DE ABREU
Vila Velha, ES

Essa é esperta Rodrigo. No Versus Mode, o primeiro jogador escolhe um dos três lutadores: Terry, Andy ou Joe. Então, o segundo jogador vira o direcional para baixo e... bingo! Aparecem os mestres. É só escolher e rolar a pancadaria. Mas olhe lá: não dá para lutar com dois mestres ao mesmo tempo.

HARD DRIVING (Mega)

Há algum truque para tornar esse jogo mais emocionante?
FELIPE C. MOSTARO
Volta Redonda, RJ

Não tem não, Felipe. O jeito é se divertir assim mesmo.

DESERT STRIKE (Mega)

Alô macacada, como faço para passar da quinta tarefa da quarta fase? Os inimigos são invencíveis!
MARCUS KÖBEL
Porto Alegre, RS

Alô Marcus, os inimigos não são invencíveis. Você é que precisa acumular mais mísseis para atirar mais. OK? Continue no nosso galho.

TURTLES 3 (NES)

Já joguei mil vezes e só chego na penúltima fase. Quero todos os códigos do game.
ARIEL BOGMANN
São Paulo, SP

Você está com sorte, Ariel. Na tela de apresentação, faça essa seqüencia esperta, que permite escolher a fase, o nível de dificuldade que você quer e dá até sete vidas extras: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B, Start.

BATTLETOADS/ MEGA MAN (NES)

Gostaria de ter algumas dicas de Battletoads e as passwords do Mega Man.
ALAN DE P. VIEIRA
Guarulhos, SP

Caro Alan, não há senhas para a primeira versão de Mega Man para NES. Quanto ao Battletoads, nossas estratégias e dicas saíram nas edições nºs 4, 5 e 6 e são longas demais para reproduzir. Tente conseguir esses exemplares.

MEGA MAN 3 (NES)

Eu preciso saber quantas fases tem esse jogo e de uma password para chegar ao final.
MAURÍCIO J.M. MACEDO
São Paulo, SP

Na edição 28, publicamos manhas para as versões 2 e 4 de Mega Man. Agora, damos as principais senhas da versão 3, atendendo ao apelo do Maurício e de todos os demais leitores que nos escreveram pedindo. V é Vermelho e A é Azul.

Para derrotar os chefes e ter suas armas:
Spark - VF4 AF4
Shadow - VD6 AF4
Top - VA3 AA3
Snake - VF6 AA3
Needle - VD3 AD3
Magnet - VF5 e AD3
Gemini - VB5 e AB5
Hard - VC4 e AB5

Para ir direto ao chefe:
Spark - VA3, VC4, VD6, VF5
Shadow - VA3, VC4, VF5
Top - VC4, VF5
Snake - VA3, VC4, AF4, VF5
Needle - AA3, AB5, AF4, VF5
Gemini - AA3, VC4, AF4, VF5
Hard - VF5

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777 2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

AMIGA

Gostaria de fazer uma sugestão, ou melhor, um pedido. Por que vocês não colocam matérias sobre jogos de Amiga nas tão belas páginas desta revista?
FERNANDO IKENAGA
São Paulo, SP

Obrigado pelo elogio, Fernando. Você vai adorar saber que no começo de março estaremos lançando uma edição especial só com jogos de computador: PC, Amiga e MSX. Que tal? A revista está chocante. Você não perde por esperar, cara!

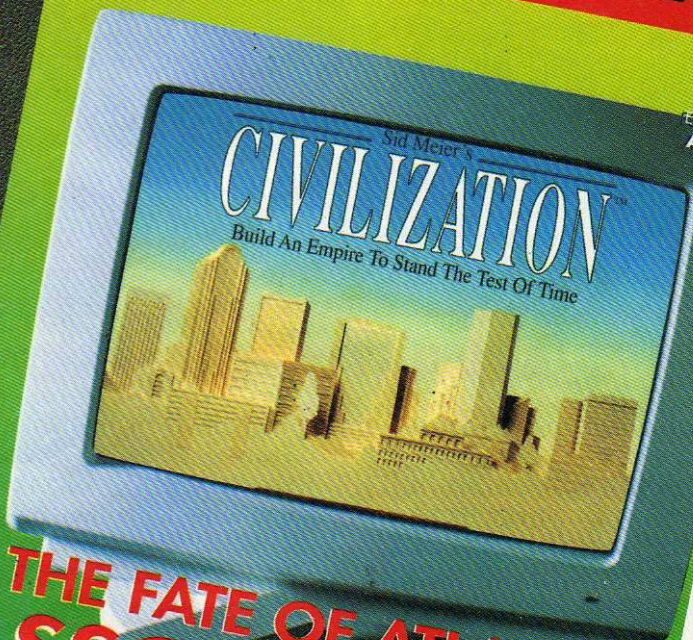
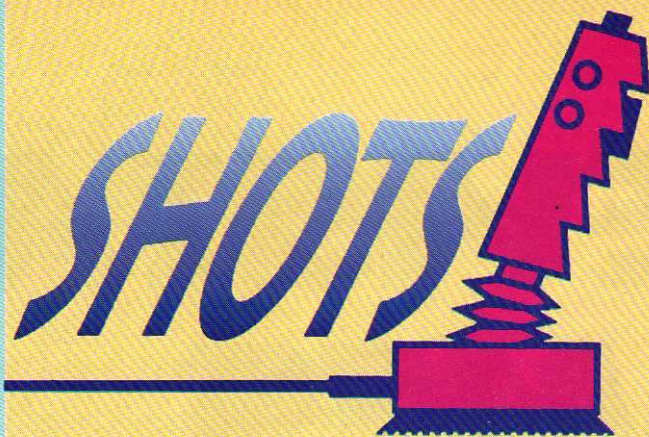
TRAIÇÃO

Ação Games me traiu. Como vocês puderam dizer que Deadly Moves de Mega é melhor que o Power Moves de Super NES? Por quê a Konami traiu a Nintendo, lançando Tartarugas Ninja para Mega? E por quê vocês não tiram o Master da revista?
ALEX DE SOUZA
Jacareí, SP

Fique frio, Alex. A função da nossa revista é analisar os jogos e compará-los com outros sempre que for preciso. Se a gente ficasse achando tudo lindo e maravilhoso, como fazem uns e outros por aí, não estaríamos sendo honestos com nossos leitores. Pior: se a gente não chiar de uma coisa que não nos agrada, ninguém jamais tomará uma atitude para nos satisfazer. A Kaneco poderia ter feito um Power Moves melhor para o Super NES? Então vamos dizer isso a ela. Agora, também não é justo achar que a Konami traiu a Nintendo fazendo Tartarugas Ninja para Mega Drive. É um direito dela, da Sega e também dos jogadores de Mega. Sabe de uma coisa, Alex? Cada vez mais, as empresas que produzem jogos farão seus lançamentos com versões compatíveis para vários videogames. Isso não é ruim: é democrático. Também é democrático manter a seção de Master System na revista, ainda que ela seja menor que as outras, pois muitos de nossos leitores possuem este videogame. Em resumo, Alex, a gente tem mais é que exigir nossos direitos. Mas respeitar os dos outros também, certo?

PORTÁTEIS

Qual é o portátil que tem jogos mais divertidos, difíceis e bem feitos? E o que usa o processador mais potente? Será o Game Gear ou o Turbo Express? Existe Turbo Express no Brasil? Ele tem eliminador de bateria como o Game Gear?
HENRIQUE ROMEO
Brasília, DF

O portátil de maior capacidade de processamento que existe atualmente é o Turbo Express, da NEC, de 16 bits. Ele é muito popular no Japão, mas seu preço é maior que o dos videogames de 16 bits, tornando-o muito pouco encontrado em outros países. No Brasil, é tão difícil encontrar o videogame quanto games para rodar nele. Nunca testamos o equipamento e não podemos emitir opinião sobre seus jogos. Provavelmente ele tem um adaptador para ligação na corrente elétrica que permita jogar sem precisar utilizar pilhas.

NOVIDADES DE ARREPIAR

Os fabricantes anunciam componentes contra a pirata novos jogos e acessórios Enquanto isso, os japoneses com os RPGs e a SNK fatura com Fa Fury 2

ESPIÕES MOA SHIRO S LE RICH AMA LITT ARD INTERNACIONAIS

RPG VOLTA A SER MODA NO JAPÃO

O Japão está vivendo uma nova onda de fanatismo por RPGs. Nas últimas semanas, a preferência dos japoneses por este tipo de jogo saltou de 15% para 45%, segundo as revistas de games do país. Tudo isso porque começaram a pintar, para os videogames, cada vez mais versões de RPGs originalmente feitos para PC. E os japoneses estão amando estes jogos porque são muito mais complicados. *Burai*, o super RPG de 16 Mega para Super Famicom, é uma das manias atuais.

Tela de abertura de Y's, sucesso do PC Engine, da NEC, que vai para a quarta versão, e promete incríveis efeitos visuais

Aproveitando a nova onda, as softhouses Hudson Soft e Falcon uniram-se para produzir um super, hiper, ultra RPG para PC Engine: *Y's 4*. A saga *Y's* tem um currículo de muito sucesso em todo o mundo. Só para lembrar, as versões 1 e 2 para PC Engine foram consideradas como os melhores RPGs de 1990 pela revista americana Electronic Gaming Monthly.

As duas produtoras de games prometem um jogo pra lá de chocante, com efeitos de zoom, rotação e dispersão de imagens. Com personagens gigantescos e cenários em tons degradê. Com trilha sonora assinada pelo maestro Seiji Ozawa (o mesmo que apareceu no especial Carmina Burana, apresentado pela Rede Globo há algumas semanas. Duvido que você tenha assistido ao programa, mas não importa: o cara é quente). O jogo ainda não tem data definida para lançamento, mas já é um dos títulos mais esperados pelos japoneses este ano.

Joystick lançado pela ASCII, especialmente criado para jogos tipo RPG, a paixão dos japoneses

GAME BOY TER PROCESSADOR M PODEROSO

Mais uma boa notícia para os fãs Boy. Além da tela colorida, a nova v portátil terá um processador mais p capaz de processar 720 cores, faze especiais como zoom, quadricular imagem e outras loucuras. É claro qu Game Boy não ficará com o mesmo Super NES, mas terá mais recurso próprio Nintendo 8 bits. A capacidad do novo portátil também será melho

A Nintendo pretende ainda invest de acessórios para o novo Game Boy. será o adaptador para transformar o em receptor de TV, como já acontec portáteis da Sega e NEC. E para deixar rência babando, haverá também um a para a recepção de rádio AM/FM. C feliz proprietário do portátil poderá quanto ouve sua emissora predileta. L

Parece tudo muito bem, mas um que não agradou nem um pouco fo estimativa de preço do novo Game B está sentado? 450 dólares. Agora, a forçou. Mas como ela está recebe chuva de cartas e reclamações dos co res japoneses, pode ser que mude quanto ao precinho do aparelho. Tor

A FÚRIA CONTRA A PIRATARIA CONTINUA

Neste mês de março, já saíram no Japão os primeiros cartuchos de jogos para Super NES com tecnologia antipirataria. A Konami ajudou a Nintendo a bolar um tipo de chip de memória que se comunica com o console de maneira diferente da atual. Isso impossibilita a copiagem dos programas destes cartuchos pelo Super Magicom.

A Sega também sofre com a copiagem de seus jogos por aparelhos semelhantes ao Super Magicom. Ela pediu à sua parceira, a NEC, que desenvolvesse novos processadores para proteger os cartuchos de Mega ação pirata. A NEC já sabe que tecnolo usar, mas o problema é que elas sã caras. A empresa precisa ainda resolve colocar novos chips de memória no chos de Mega sem aumentar demais se

Kim executa um golpe animal contra Terry em Fatal Fury 2. A moçada pirou com o game e a SNK comemora as vendas

Fatal Fury 2

VENDE OS TUBOS NO JAPÃO

Deu certo a jogada da SNK de lançar a segunda versão do clássico de luta *Fatal Fury 2*. Em apenas dois dias, o supercartucho com 100 Mega de memória já havia esgotado nas lojas japonesas. A fabricante acredita que a estréia do desenho animado *Fatal Fury* deu um empurrãozinho a mais nas vendas do jogo. Animada com o inesperado sucesso, a SNK já pensa em fazer a terceira versão e anuncia que vai continuar desenvolvendo games com mais de 100 Mega de memória.

E aí vai uma informação superquente para os gamemaníacos que adoram fuçar. Cada um dos oito personagens de *Fatal Fury 2* têm um golpe secreto. Descobrir estes movimentos pode ser um bom negócio para os jogadores. Quem sabe a SNK lança um concurso para premiar quem descobrir estes golpes, assim como fez com *Art of Fighting*.

ALADDIN PODE REVOLUCIONAR OS VIDEOGAMES

Na edição passada, você conheceu o Aladdin, acessório que já vem com os chips básicos dos cartuchos de Nintendo 8 bits. Dessa forma, os cartuchos feitos para o Aladdin precisam ter menos chips, o que torna os jogos mais baratos.

O criador do Aladdin, Philip Oliver, concorda que hoje a prioridade é toda para consoles sofisticados, como os de 16 bits e os CD ROM. "Mas muitas pessoas que possuem consoles de quarta geração não se desfizeram de seu Nintendinho. E quando sai um bom jogo para este console, eles compram", diz. Oliver trabalha para a Codemasters, é inglês e tem 25 anos. Ele também é o pai do projeto original de outro invento importante - o Game Genie.

Assim como o Game Genie, que foi feito inicialmente para o Nintendo 8 bits e depois ganhou versões para Super NES, Mega e Game Boy, o Aladdin também pode beneficiar outros consoles. "O aparelho é um novo conceito no setor dos videogames, que traz bons jogos a preços acessíveis. Nossa idéia é expandir o uso do Aladdin para outros consoles", afirma.

Oliver: " Como o Game Genie, Aladdin pode sair para outros consoles"

TOP TEN

O ranking dos games preferidos do mês está pra ninguém botar defeito. Tá tudo aí, da pancadaria de Chun Li e Blaze à velocidade alucinada do porco-espinho, passando pelo som embalado do mocorongo Chuck Rock. E com direito a Battletoads e Alex Kidd. É isso aí moçada: quando vocês escrevem, nosso Top Ten fica quente, muito quente. Participe. Estamos aguardando a sua carta.

1 - STREET FIGHTER 2 - Super NES
2 - STREET FIGHTER 2 - Nintendo
3 - SONIC 2 - Mega Drive
4 - SONIC 2 - Master System
5 - STREETS OF RAGE 2 - Mega Drive
6 - CHUCK ROCK - Mega Drive
7 - SUPER STAR WARS - Super NES
8 - ASTERIX - Master System
9 - ALEX KIDD THE MIRACLE WORLD - Master System
10 - BATTLETOADS - Nintendo

DICA

SE VOCÊ NÃO QUISER RECORTAR A SUA REVISTA, MANDE XEROX DO CUPOM

PARA PARTICIPAR, PREENCHA E MANDE PARA NOSSO ENDEREÇO

TOP TEN - AÇÃO GAME

Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar,CEP 05479-

MODELO/CONSOLE

☐ MASTER SYSTEM
☐ MEGA DRIVE
☐ GAME GEAR
☐ GAME BOY
☐ SUPER NES
☐ COMPATÍVEIS NINTENDO (Phantom System, Hit-Top Ga Dynavision II e III, Bit System, Super Charger e Geniecom)

NOME DO JOGO ________

Nome

Endereço

Bairro

CEP

Cidade

Data do Nascimento

DDD

Telefone

Não olhe agora. Respire fundo e pense em todos os games que você já viu. Imagine o game mais animal que você já jogou. Agora pare. Starfox *é diferente de tudo o que você já viu. É tecnicamente perfeito. Você pode até não gostar do gênero, mas vai se amarrar mesmo assim.* Starfox *é, sem exagero, o melhor game que a Nintendo já fez para o Super NES. Perto de* Starfox, Super Mario World *e até* Mario Kart *ficam parecendo brincadeira.*

O jogo mistura dois tipos de game, simulador e espacial. Com um pequeno detalhe: é tudo em 3D. perspectiva faz com que você se sinta dentro do game. A perfeição é incrível para um cartucho de Sup NES. A velocidade do scroll é impressionante. Tudo graças ao incrível chip Super FX, a nova bomb da Nintendo (leia "A Guerra dos Chips" na página 11). Ação Games traz Starfox para você junto com lançamento do game nos Estados Unidos, marcado para o dia 24 de março. Aproveite esta matéria especi

Raposas no espaço

Você deve estar se perguntando: tudo bem, este game é lindo e maravilhoso, mas por que se chama Starfox (algo como raposa no espaço)? Simples: você é uma raposa espacial que, junto com mais três amigos, deve salvar o Sistema Rairatto do maligno Imperador Androv. Ah, só para explicar: a Terra pertence ao sistema solar. Ou seja, Rairatto é uma outra galáxia. Uma galáxia muito louca, diga-se de passagem.

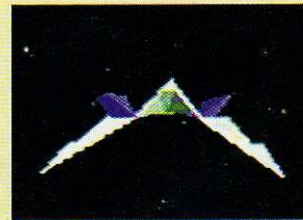
Os gráficos de *Starfox* foram feitos com a técnica de polígonos (leia mais em "Gráficos Poligonais" na página 10). O som também é demais, com direito a vozes digitalizadas, efeitos de outra galáxia e até música orquestrada. Se você acha que é exagero, dê uma olhadinha nas fotos das quatro páginas desta matéria. *Starfox* é o verdadeiro *Out of This World*. O game da raposa espacial realmente é de outro mundo, de outra galáxia. Não durma no ponto: você nunca mais será o mesmo depois de jogar *Starfox*. Palavra de honra!

Sua supernave consegue realizar manobras inacreditáveis. Veja do que uma raposa em 3D é capaz!

Vire 90 graus para a esquerda...

...ou 90 graus para a direita

Faça piruetas radicais...

Desça com muita firmeza

Suba pra valer, com tudo...

Faça uma diagonal pra cima...

Uma diagonal para baixo

Use o turbo para valer

O MAPA DA MINA

Este mapa é o começo de tudo em *Starfox*. No canto inferior direito você pode escolher entre os níveis 1, 2 ou 3. Estes Levels funcionam como níveis de dificuldade, do maior para o menor, acompanhando os números: o 1 é o mais fácil e o 3 é o mais difícil.

Ao escolher entre 1, 2 ou 3, você decide qual caminho percorrer. Todos começam na sua base, que fica em Corneria. O caminho 1 é o do meio, que passa por Asteroid e Space Armada. O caminho 2 é o do alto, que passa por Sector X e Titania. O 3 é o de baixo.

Apesar de todos começarem em Corneria, os gráficos mudam um pouco. No nível 3, por exemplo, os cenários têm tons avermelhados. Veja o que o espera nas primeiras fases do Level 1. Aperte os cintos e boa batalha!

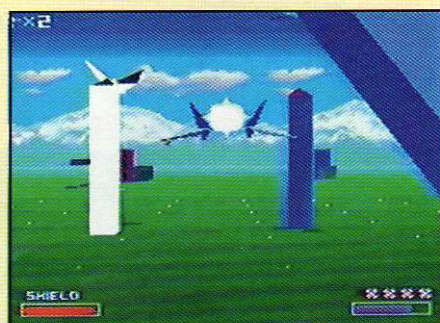
O TRAINING MODE MOSTRA DESENHOS DAS NAVES PARA VOCÊ SE ACOSTUMAR COM AS MANOBRAS

ENTOS DA NAVE

Teste os comandos antes de partir para a ação. Acompanhe os movimentos pela janela do canto superior esquerdo

Use a bomba para detonar tudo na tela de uma só vez. Mas não abuse: sua bombas são limitadas

Você pode melhorar o seu tiro no decorrer do game, mas ele nunca será tão destruidor quanto a bomba. Em compensação, ele é ilimitado

Ponha o pé no freio para evitar inimigos mais saidinhos

Use o turbo para mostrar para eles o que uma raposa bem treinada apronta

O joystick é configurável. A primeira opção, com L e R para as viradas de 90 graus é a melhor. Um arraso!

CONTI

GRÁFICOS POLIGONAIS

Starfox foi inteiro feito com gráficos poligonais: do começo ao fim. A técnica de polígonos permite criar objetos que não seriam possíveis com os gráficos que você está acostumado a ver. O efeito 3D existe graças a ela. Para sacar o poder desta técnica, dê uma olhadinha na matéria de Virtua Racing, na página 32. Um arraso, um detono, uma piração.

Mas nem tudo é perfeito em *Starfox*. As imagens têm baixa resolução. Ou seja: não são tão nítidas quanto poderiam ser. O maior problema, entretanto, é o pequeno número de cores. A baixa resolução confunde um pouco a vista, ainda mais com a predominância de tons escuros (principalmente preto) nos cenários. Pode até ser bastante realista, porque o espaço é basicamente escuro, mas não deixa de ser um ponto negativo.

A origem da nave-raposa

A nave-raposa é um dos maiores atrativos do game. A Nintendo caprichou bastante na nave e fez um ótimo trabalho. Mas a idéia original não é dela. Uma nave muito parecida com a de Starfox apareceu pela primeira vez em um game para PC da Psygnosis (ver foto abaixo).

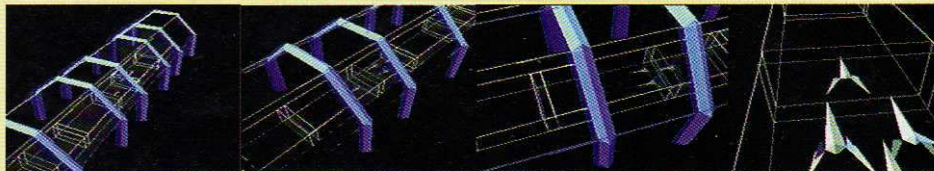
A verdade é que a Nintendo chupou o conceito da sua nave do game para IBM PC. Mas isto não é grave: a nave de Starfox tem personalidade própria e é o maior barato. Seus movimentos são demais: supercomplexos e variados. Já deve ter muita gente sonhando em pilotar uma nave dessas por aí. Pena que só exista no Sistema Rairatto...

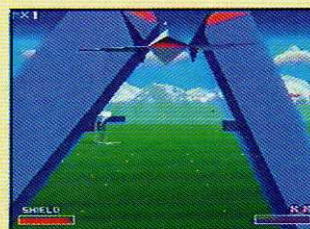
Qualquer semelhança NÃO é mera coincidência. Compare as naves...

...e veja que o conceito de Starfox não surgiu do nada, mas sim da Psygnosis, uma softhouse de ponta

LEVEL 1

É o mais fácil. Você sai de sua base em Corneria e v para o Sector X. Depois, passa por Venom e vári outros cenários até retornar à base. Boa sor

FASE CORNERIA - THE BASE

Prepare-se para a batalha e entre na solidão de sua nave. Uma galáxia muito louca o espera

Veja que robôs estranhos. Não dê mole, não! Fogo neles. E rápido

Estes pilares estão louquinhos para cair na sua cabeça. Desvie...se puder

O primeiro chefe é um indescritível. Destrua primei seu lado direito...

...e detone um dos "quadrados" do lado esquerdo

Destrua o quadrado que sobrou e parta para o detono final

Acerte suas costas, bem no po vermelho. Este até que é fác

FASE ASTEROID BELT

Mudança radical. Os tons claros do cenário cedem lugar ao preto e a perspectiva muda totalmente. É *Wing Commander* puro: você não vê a sua nave, controlando-a apenas pelo quadrado verde que aparece na tela.

Preste atenção nas flechas verdes que pintam nos cantos da tela: elas indicarão a posição das suas asas. Alguns asteróides virão girando numa fileira. Se você detonar o que está no centro, poderá passar facilmente. Muitas vezes um de seus companheiros passará à sua frente pedindo ajuda: detone o inimigo que o persegue. Para detonar o chefão da fase, concentre tiros nos pontos vermelhos.

Não se preocu com os asteróid brancos: você n pode destruí-los

Concentre-se em detonar os asteróides vermelhos. Mire firme e tiro neles!!!

CONHEÇA OS PILOTOS

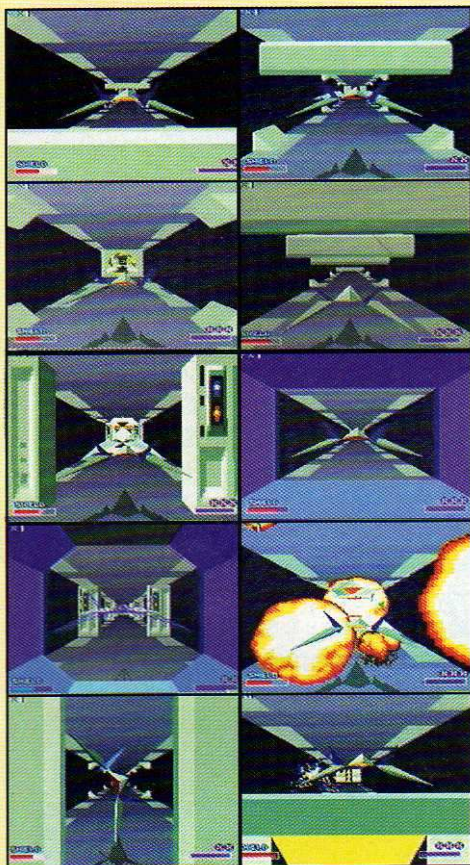
FOX McCLOUD - É um líder mercenário. Luta por dinheiro, mas divide o que tem com os pobres.

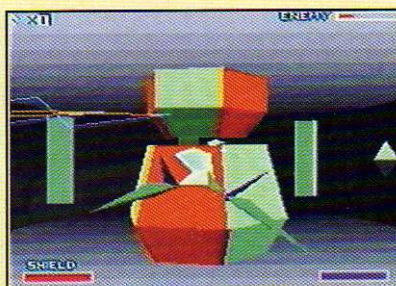
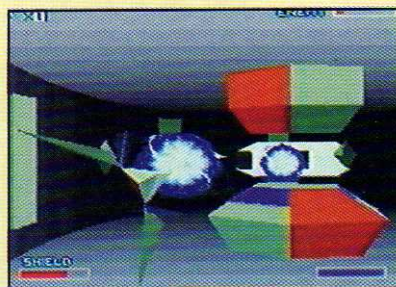
FALCO - É um dos melhores, mas é egoísta e pensa demais em si mesmo.

PEPPY - Um veterano que adora dar conselhos. É o melhor do seu planeta

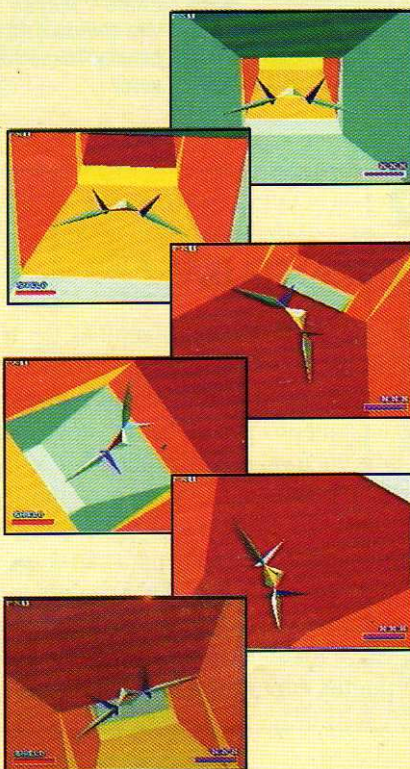
SLIPPY - Como to sapo, tem a boca gra de e se mete em p blemas por falar mais

FASE THE ANDORF SPACE ARMADA

Um túnel totalmente alucinante. A perspectiva ainda é de dentro da nave. Mas esta fase já é bem mais difícil. Confira porquê!

Este túnel é cheio de mistérios. Você precisa usar toda a sua habilidade para passar por ele sem se estourar. Não confie nas setas. Se ela estiver para baixo, não tenha medo: vá com tudo para cima. Faça o contrário do que ela indicar. Seja mais sacana que a máquina e teste a sua habilidade

Procure ficar longe deles, escolha o momento certo para atirar e fuja

Aproveite para se proteger atrás do chefão estranho. É muito mais seguro

Depois de acabar com as naves, surpresa: o chefão se divide. Acerte-o no meio

O chefe é estranhíssimo: ele tem até naves capangas. Acabe com uma das quatro naves de cada vez

Capriche nas manobras radicais, porque este chefe não está brincando

A GUERRA DOS CHIPS

Como você conferiu na edição 28, a CES de Las Vegas foi marcada pela batalha dos chips. A Sega atacou de DPA (Dynamic Play Adjustment) e BPM (Blasting Processing Mode). O DPA ajusta a dificuldade do game à habilidade de cada jogador e estreou em *Ecco The Dolphin*. Já o BPS é o turbinador de games, que transformou *Sonic 2* no game de ação mais rápido do planeta.

A Nintendo não marcou bobeira e contraatacou com o Mode 7 e o Super FX. O Mode 7 é um turbinador nos moldes do BPM: um chip que promete levar o Super NES às últimas conseqüências. *B.O.B.*, da Electronic Arts, será o primeiro game a vir com o BPM. Mas a maior arma da rival da Sega é o Super FX, um chip verdadeiramente revolucionário.

SUPER FX: A ARMA DA NINTENDO

O funcionamento do Super FX é relativamente simples. Ele calcula a distância dos objetos do cenário em relação a você. São cálculos matemáticos rápidos e complexos. E que são feitos quase a cada centésimo de segundo. Resultado: o game fica em constante mutação, exatamente como na vida real. Afinal, quando você está dentro de um carro, por exemplo, os objetos que você enxerga aumentam ou diminuem à medida em que você se aproxima ou se distancia deles.

Esta maravilha chamada Super FX promete revolucionar o conceito de videogame doméstico e levar o arcade para dentro de casa por um preço relativamente acessível. Antes só dava para ter esta incrível sensação com os poderosos cartuchos de 80 ou mais Mega do Neo-Geo. Só um detalhe: *Starfox* tem 8 Mega (isto mesmo, OITO). Deu pra sentir o poder? E só para esnobar, o Super FX ainda melhora o som do game.

O cartucho *Star Fox* foi uma cortesia da *Only Games*, de São Paulo

EM BREVE, MAIS FASES DETONADAS DE *STAR FOX*. NÃO PERCA!

POCKY & ROCKY

Se, numa de suas várias andanças pelas locadoras, você der de cara com um game chamado Kiki Kaikai, *tudo bem: rache o bico, se quiser, mas não subestime o jogo. Trata-se da versão japonesa de* Pocky & Rocky, *um surpreendente lançamento para o seu Super NES produzido pela softhouse Natsume.*

Parece brincadeirinha um game que tem como heróis uma menininha e um guaxinim. Pocky & Rocky *exige muita atenção, estratégia e rapidez. Sua missão é detonar o terrível Black Mantle, uma figura demoníaca que liderou a invasão dos Goblins sobre as terras onde vivem Pocky e Rocky. É um jogo perfeito para dois jogadores: haja tiros, haja itens e haja integração, que é o mais divertido. As duas versões são idênticas, mas tente descolar a versão norte-americana para curtir a narração e os diálogos escritos em inglês.*

COMANDOS

	POCKY	ROCKY
Y	tiro rápido	tiro rápido
B	defesa com bastão	defesa com o rabo
B APERTADO POR ALGUM TEMPO	giro com bastão mágico	vira estátua
X	escorregão	escorregão

FASE 1
SANTUÁRIO ASSOMBRADO

Cenário oriental, com templos e é claro, criaturas estranhas: zumbis, ciclopes e fantasmas são mato nesta fase. Acumule bolas azuis ou vermelhas e detone com tiros duplos. Após derrotar o chefe cabeçudo, dê rabadas ou pauladas na cestinha que ele carregava: pinta uma vida extra.

Jogando em dupla, dá para ajudar o parceiro em apuros. Aqui, Pocky estava sem energia e Rocky detonou o inimigo no lugar dela

Chefe-cabeção - ele vira bolinha e é o maior porcão: cospe café em você!

FASE 2
FLORESTA ENCANTADA

Tudo começa numa mata fechada, repleta de trilhas e templos abandonados, de onde saem cobras e tiros. Fique alerta com um grandalhão que cospe fogo. Você chega num bambuzal, onde macaquinhos e pequenos pés de bambu correm atrás de você. Olho atento, pois você vai estar prestes a dar de cara com uma enorme criatura pé de bambu. Após esse trampo todo, você chega num rio agitado. Suba na jangada. Precaução: ao movimentar-se sobre a jangada, cuidado para não empurrar seu amigo para a água, pois ele se afoga e bye, bye para mais uma vida. Detone toda a cambada de criaturas que jogam bombas e tentam atirá-lo no rio. Para sacar onde vão pintar criaturas, preste atenção nos pontos em que a água ficar agitada.

Este é o bichão com pé de bambu. P... acabar com ele, concentre os tiros nos ...ços, que são seu ponto fraco

POCKY & ROCKY/Natsume	
Aventura	1 a 2 jogadores
Cartucho japonês	8 Mega

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

FASE 3
CEMITÉRIO MISTERIOSO

Os riscos dobram nesta fase. Arrase ghouls, morcegos e abóboras que estão a fim de devorar sua alma. Pra piorar, nuvens fantasmagóricas ficam flutuando na tela e atrapalham sua visibilidade. Manha pra detonar as abóboras: enquanto um fica na frente se defendendo dos tiros do inimigo, o outro permanece atirando na retaguarda. Quando você parar para respirar um pouquinho e chegar na entrada de um casarão, vai pintar o Rei dos Ghouls. Fuja das bolas de fogo e do raio de gelo dele.

Calma, a fase não acabou, mesmo após ter arrasado o chefe ghoul. Entre no casarão e detone os morcegos, os coringas e as outras criaturas do primeiro quarto. No segundo quarto, atire no gênio gigante quando ele estiver sem dar tiros. Saindo do casarão, você vai enfrentar uma caminhada tortuosa antes de chegar no próximo estágio. Cuidado com os abismos e as rachaduras que surgem repentinamente no chão. Entre os pentelhos de plantão, destacam-se enormes cabeças de esqueletos que ficam flutuando para cima e para baixo querendo achatar você.

Olha aí o gênio do segundo quarto. Defenda-se com o botão B e só atire quando ele não atirar

Para acabar com o Rei dos Ghouls sem se machucar muito, fique bem na frente dele quando disparar estrelas

Perto das duas caveiras, há um item que restaura o life. Atravesse o corredor escorregando

FASE 4
BATALHA NO CÉU

Você continua vivo e agora está sobre montanhas e abismos perigosos. Depois de uma jornada trepidante, você chega num navio pirata flutuante, onde você tem que detonar carrancas de monstros que cospem tiros e duelar com o capitão da embarcação.

Quando você atravessar pontes, vão aparecer nuvenzinhas sacanas como esta da foto. Detone-as com bombas

Use bombas também para se livrar dessa harpia chatinha, que atira penas pontiagudas em você

Chefe Octopus - detone os tentáculos com cabeças e depois arrase o crânio do bicho, que solta fulminantes jatos d'água

ITENS

Item	Descrição
BOLA VERMELHA	Tiro de fogo. É forte, tem três níveis de calibre mas curto alcance
BOLA AZUL	Tiro de cartas ou de folhinhas. É fraco, mas tem longo alcance. Também tem três níveis de calibre
PÉROLA VERDE	Bombas
CESTINHA	Contém itens variados
BALINHAS	Recupera todo o life
COPO	Restaura dois corações do life
PÉROLA VERMELHA	Uma vida extra
GARRAFINHA	Escudo protetor
CÃOZINHO	Na verdade, vale por um cachorrão que serve como montaria, deixando você invulnerável

CONTINUA ➤

FASE 5
CASTELO PROIBIDO

É o castelo de um terrível vampiro, repleto de calabouços e minotauros. E esses chifrudos adoram jogar barris em você. E por falar em barris, não chegue perto deles, pois podem explodir e arrebentar você. Em alguns cantos do castelo, existem lanternas que, se não forem destruídas depressinha, liberam tochas teleguiadas.

Quando você chegar ao laboratório do castelo, tome cuidado com os raios que saem dos olhos das cabeças de répteis, que podem te pegar desprevenido. Outra desagradável surpresa são enormes cabeças azuis que aparecem do nada e disparam rajadas de fogo. E tenha muita paciência e cautela na sala das canaletas, pois passam bolas com espinhos a mil por hora.

Para detonar os minotau-ros que estão no topo das escadas, fique na direção do corrimão

No duelo com o vampiro, tome muito cuidado com o chão que se abre inesperadamente

FASE 6
LUTA COM BLACK MANTLE

Aqui, você é recebido com tapete vermelho, mas isto não significa boas-vindas. Muito ao contrário: a barra pesa demais nesta fase, repleta de guerreiros, esqueletos, aranhas e outros bichos Ao chegar na sala de Black Mantle, detone os gárgulas antes de encarar o chefão. E por falar no terrível mascarado, tome cuidado com as bolas de fogo e os mantos que ele atira para acabar com sua raça.

Tome cuidado com este bicho, que parece um leão com armadura. Ele atira cusparadas de fogo em você

Esse guerreiro gigante é um subchefe e ataca com trovões e espada. Ataque-o por trás, atirando sem parar do topo da tela

O raio de luz de Black Mantle não machuca o guaxinim Rocky quando ele está transformado em estátua

POCKY E ROCKY POSSUEM, RESPECTIVAMENTE, OS PODERES DE GIRAR BASTÃO E SE TRANSFORMAR EM ESTÁTUA. ESSAS HABILIDADES SERVEM COMO DEFESA E DURAM SÓ CINCO SEGUNDOS

BOA NOTÍCIA: ESTE GAME POSSUI CONTINUES INFINITOS

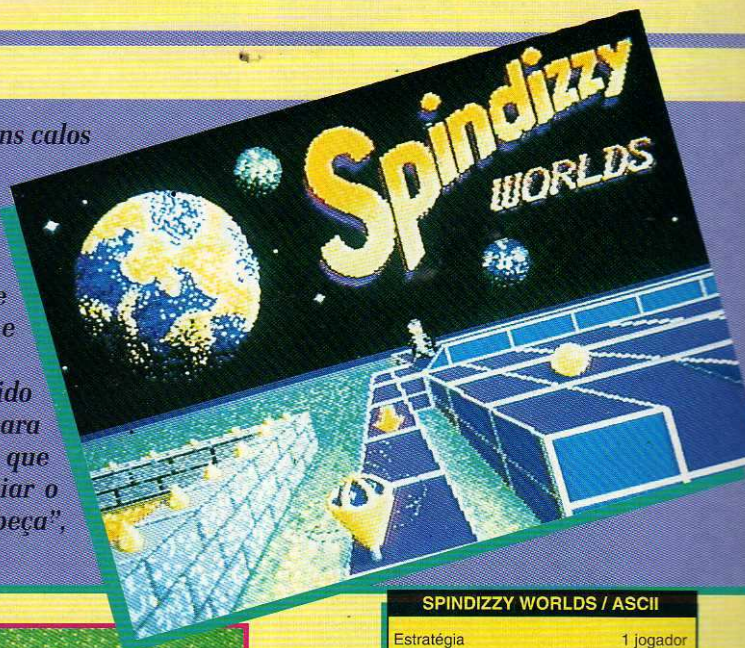
Este game é ótimo para treinar o joystick. E para criar uns calos nos dedos, principalmente para quem é um recente adepto do Super NES. Você comanda um piãozinho que fica dando rolê no meio de labirintos e cenários futuristas, onde existem itens importantes e perigosos abismos. É uma longa jornada, pois são muitos labirintos em vários planetas que representam fases do jogo. Você vai ter que queimar a cuca e usar a sua paciência para encarar Spindizzy Worlds.

Aliás, os gamemaníacos vão notar que o jogo é bem parecido com Marble Madness, *do* Mega Drive. *Mas este lançamento para o Super NES tem maior diversidade gráfica e é mais difícil que o game do Mega. Não é moleza gastar os dedos para guiar o piãozinho! Mas se você gosta de bons desafios e de jogos "cabeça",* Spindizzy *é o paraíso.*

Spindizzy WORLDS

SPINDIZZY WORLDS / ASCII			
Estratégia			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

COMANDOS

A - acelera X - breca B - anda devagar Y - acelera

Labirintos coloridos

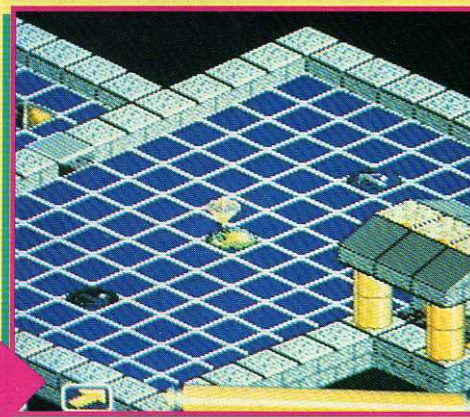
A softhouse ASCII usou e abusou das cores do Super NES, além de caprichar nas formas e imagens dos labirintos do game. Antes de começar a jogar, você deve escolher um dos mundos existentes, Easydizzy ou Spindizzy. Se você é novato, jogue no Easy. Feito isso, escolha o primeiro planeta onde você vai debulhar. Sugestão: comece por Tutorial, que é a fase mais maneira. Seu pião deve pegar todos os itens da fase para terminá-la. Mas não se trata de um trampo sossegado: há muitos abismos, buracos e rios que diminuem o seu life e a resistência de seu pião. Todo cuidado é pouco.

Tente manter o pião equilibrado sobre as plataformas-elevadores. Os tombos diminuem o seu life

VOCÊ SÓ CONSEGUE ATRAVESSAR AS RAMPAS SUBINDO A MIL POR HORA

Dispositivos secretos

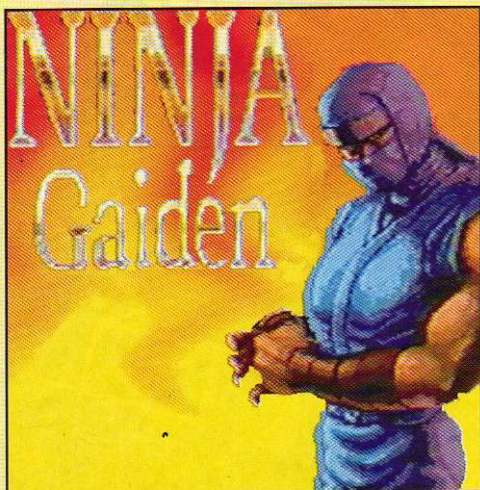
Fique de olho nos botões que pintam no meio do caminho: eles acionam portas e elevadores para levar você até os itens mais difíceis. Às vezes, o segredo para chegar aos itens é ficar tentando combinações de botões. É obrigatório pegar todos os itens para terminar cada fase. O pião recarrega o life e a bolinha dá pontos.

Quando você chegar neste lugar, pressione primeiro o botão do meio, depois o da direita e por último o da esquerda

Existem fases de bônus em muitos cantos. Você tem de pegar todos os itens da tela antes que o tempo acabe

SUPER STAR WARS

Loucuras - siga atentamente estas instruções para entrar no Debug Mode do programa e conseguir efeitos especiais. Na tela de opções, faça a seqüência A, A, A, A, X, B, B ,B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y e B. Se o código entrou direito, você ouvirá um som estranho. Ao iniciar normalmente o game, verá que pode escolher também Chewbacca e Han Sollo. Comece o game e em seguida aperte R e L no controle 2. Uma tela de Debug aparecerá dando-lhe a chance de aumentar o número de vidas, selecionar estágios, armas, personagem e nível de energia. Volte ao jogo. Em qualquer uma das fases de scroll horizontal (em que a tela corre para o lado), você pode conseguir invencibilidade apertando juntos os comandos A, B, X e Y e Select no controle 2. Você saberá que funcionou se aparecerem coordenadas X e X perto de seu personagem. Agora não tem pra ninguém!

STREET FIGHTER 2

Magias no alto - este é mais um código que procura reproduzir os efeitos da versão Champion Edition. Mas atenção: você só pode usá-lo com um acessório Game Genie. **C4A4 - 6767**

Fãs de ninjas e de pancadaria explícita, chegou a hora de comemorar. Ninja Gaiden, um dos personagens mais venerados do mundo dos games, finalmente saiu para Mega Drive. Apesar da festa, o game não é nenhuma maravilha. Mistura o velhinho arcade Master Ninja, com Streets of Rage e Super Shinobi. Resultado: este Ninja Gaiden para Mega Drive não tem personalidade própria.

Mas não desanime. Ação Games testou a versão demo de Ninja Gaiden. Como dizem que a esperança é a última que morre, vamos torcer para que a versão definitiva do game corrija sua maiores falhas. Afinal, ninja que não fica pendurado na parede não dá pé, concorda?

Sete fases parecidas

O demo do game é bem completo. São sete fases com todos os chefes, cenários variados e inimigos de montão. Ryu, o ninja, é bem pequeno e tem poucos golpes. Ele dá voadoras, socos e uma magia bem legal. O único problema é que os melhores golpes são totalmente chupados de *Streets of Rage 2*. É mole?

Nem tudo é forçado em *Ninja Gaiden*. O som é bem legal. As músicas são variadas e sintonizam perfeitamente com o clima do game. Os cenários são variados e os inimigos pululam na tela. Confira as melhores imagens deste demo e comece a torcer para que a versão definitiva seja um estouro.

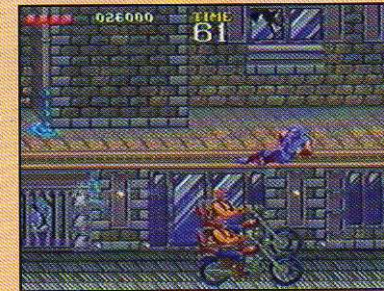
Os latões escondem itens e mais itens. Destrua-os para descolar surpresas espertas

O primeiro chefe é baba. Prenda-o no canto e detone-o com socos

Olha que legal! Trilhos de trem no meio de montanhas lotadas de neve

Super Shinobi vive! Este visual com cachoeiras diz tudo

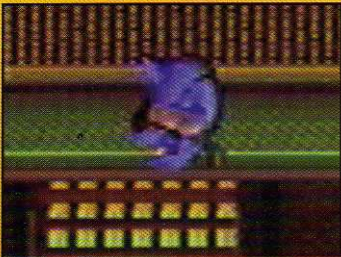
Um dos grandes problemas do game: você não controla o scroll. Cuidado!

UAU! Chefe triplo. Vá até o canto e jogue todos telhado abaixo. Eles são grandes mas bem babacas

OPA! Você já não viu estas motos na segunda fase de Streets of Rage 2?

O chefão é um roqueiro com guitarra e tudo. Umas voadoras acabam com ele

OS GOLPES DE RYU

VOADORA
Aperte B + A

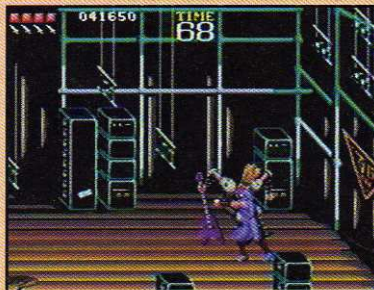
GIRO NO CHÃO
Dois toquinhos pra frente

GIRO COM RODOPIO
Dois toquinhos + C

MAGIA
Só C, mas gasta energia

JOELHADA
Pule e aperte ↓ + A

CAMBALHOTA
Direcional para cima + pulo

FASE 5

Cuidado com este velho helicóptero. OK?

Fuja dos ataques deste chefão duplo

FASE 6

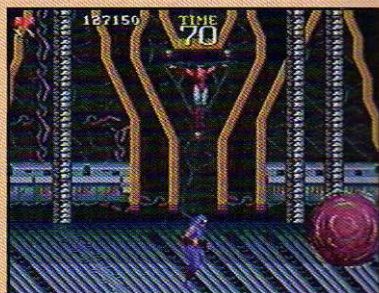
O game fica um pouco cabeça. Esta fase rola dentro de uma biblioteca

Este chefão dá golpes animais!!!

FASE 7

Subchefe em dose tripla. Eles assustam um pouco, mas são fáceis

Olha aí. O último chefe do game é enorme. Cuidado com suas garras. Elas são fatais e avançam sobre você...

...com tudo mesmo! Cuidado para não ser degolado. E mais uma surpresa...

...ele vira um redemoinho e rola com tudo pra cima de você. É chocante!!!

PARABÉNS, RYU! VOCÊ SALVOU A SUA AMADA

Se para o Super NES este jogo já era bom, imagine na versão para Sega CD. Basta dizer que a apresentação do game dura três minutos e meio e tem diálogos entre os personagens. Que as músicas são de orquestra, tão bonitas quanto as do próprio filme. Ou que entre as fases surgem belas paisagens, feitas com imagens digitalizadas. Agora, uma crítica: nem todas as cenas que aparecem na caixinha do disco são as mesmas do jogo. Você passa o tempo todo procurando aquelas imagens e não acha. Mancada da Sony Imagesoft.

KOOK / Sony Imagesoft			
Ação	Sega CD		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Gancho ataca

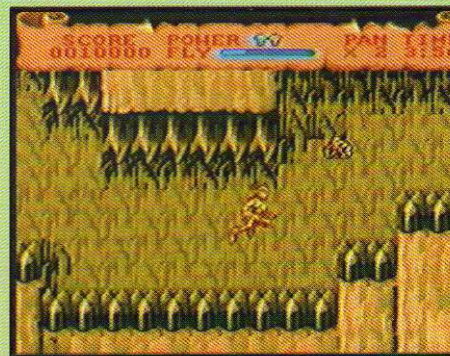
A longa apresentação do jogo mostra o rapto dos filhos de Peter Banning, que na infância fora Peter Pan. Superlegal: aparece o enorme navio pirata do Capitão Gancho voando nos céus de Londres, ao lado do Big Ben. Aí a fada Sininho aparece e leva Peter para a Terra do Nunca, onde ele recupera a memória e seus poderes de Peter Pan. Só assim ele conseguirá enfrentar Gancho e recuperar os filhos.

O sombrio navio de Gancho, deslizando nos céus de Londres, é a coisa mais chocante da apresentação

É outra coisa

A trilha sonora é o que mais faz a diferença entre versão cartucho e a versão CD. As músicas são orquestradas, com um som puro e cristalino. Os diálogos são perfeitamente compreensíveis (para quem manja inglês, claro). Jogar *Hook* com este som é outra coisa. Entre uma fase e outra, aparecem belas cenas digitalizadas – talvez para encurtar o tempo que o console gasta para carregar a fase seguinte em sua memória. No mais, o game é igualzinho à já conhecida versão para o Super NES: gráficos, estória, itens, fases, chefes.

COMANDOS
ATACAR - Aperte A
PULAR - Use o B
VOAR - Aperte o B duas vezes. Para parar de voar, aperte de novo o B
NADAR- Aperte o B

Peter só pode voar enquanto houver energia medidor Fly. Para recarregar este medidor, ba ficar embaixo do pó mágico de sininho

Há vários lugares onde pode-se acumular até vidas. Logo na primeira fase, passando o cara skate, jogue-se no buraco e apanhe 3 vidas de u vez. Mate-se e repita o truque

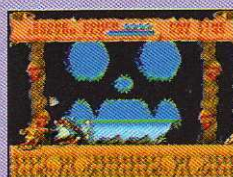
Toda vez que você é atingido, perde a espada e só com uma faquinha. Aí é preciso fuçar a fase p recuperar a espada

OS CHEFES DESTA VERSÃO SÃO MAIS FÁCEIS DE DETONAR QUE OS DA VERSÃO SUPER NES. BASTA ALGUMAS ESPADADAS E BYE, BYE

Chefe 1: Acerte Rufio toda vez que ele levantar a espada

Chefe 2: Fique na ponta dos galhos esperando o cara aparecer

Chefe 3: Ataque apenas no momento em que ele põe a cabeça para fora

Chefe 4: Fique na plataforma do meio, dando espadadas nos balões

Chefe 5: Você só o atinge pelas costas e quando estiver sem a cabeça

Chefe 6: Bata nas costas do cara que voa com a águia

Hook, no primeiro duelo: Ataque quando ele levantar a espada

Hook, segundo duelo: Escape do gancho e, nos intervalos, ataque

DELÍRIO TOTAL

PROMOÇÃO

SUPERDICAS AÇÃO GAMES

Nesta e nas próximas 2 edições de Ação Games você vai encontrar envelopes com 4 figurinhas coloridas que trazem os momentos mais emocionantes dos maiores games que são the best!

E TEM MAIS: ACHOU GANHOU!

Prepare-se para ganhar prêmios alucinantes. Encontrando os vales-brindes dentro dos envelopes de figurinhas, você ganha prêmios incríveis! Tem consoles Super Nintendo, fitas de games, camisetas, bonés e jogos para você detonar. Para receber seu prêmio, basta anexar a parte colante do vale-brinde numa folha à parte e preencher com seus dados completos. Depois ponha num envelope e mande rapidinho para a "PROMOÇÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES" Caixa Postal 66.254 - CEP: 05389-970 - São Paulo - SP.
São 300 prêmios para você. 50 em cada edição. Participe fera!

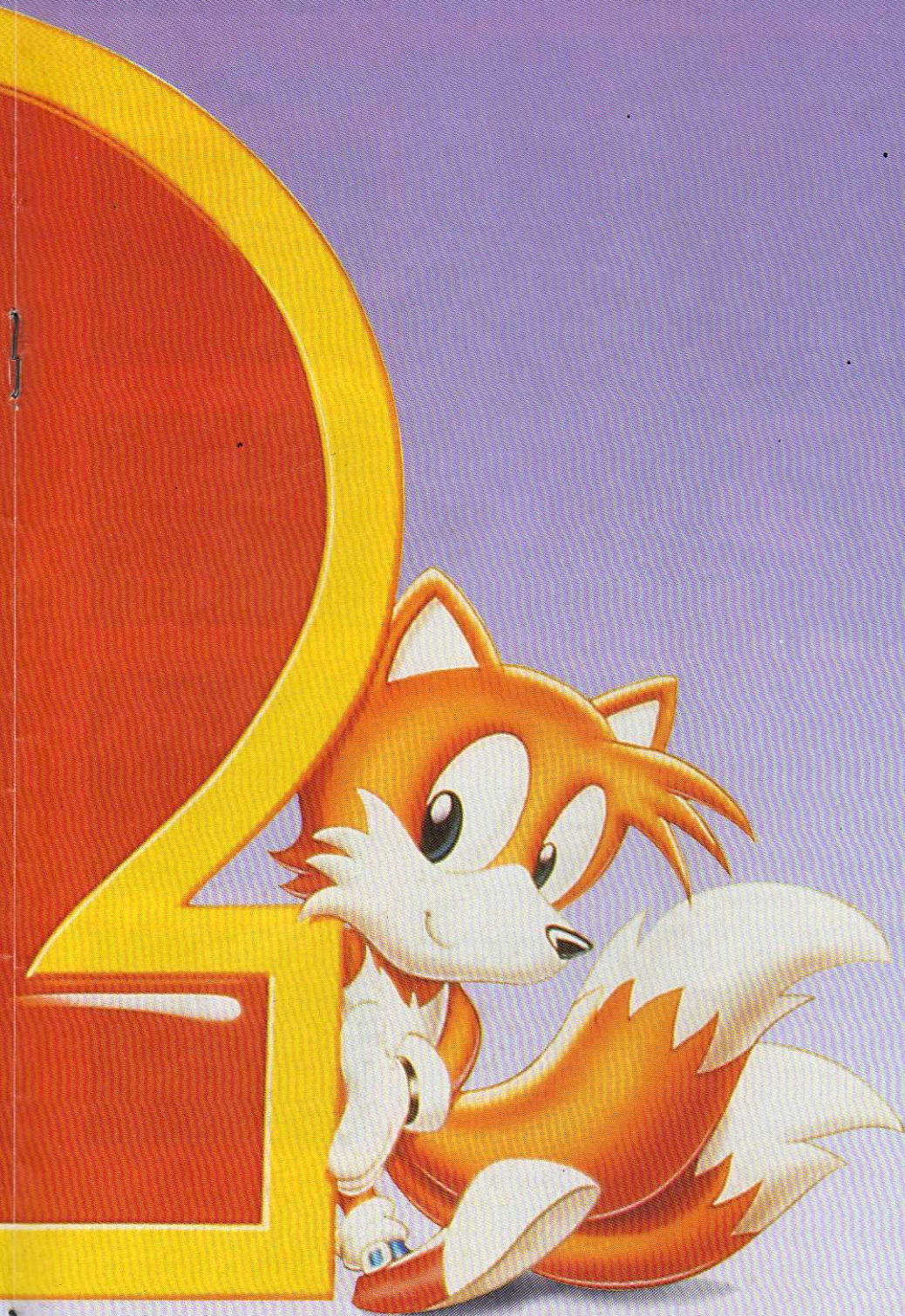
REGULAMENTO:

1. A Promoção Superdicas Ação Games é válida em todo território nacional permitindo a participação de todas as pessoas que adquirirem a revista Ação Games.
2. Nesta e nas próximas 2 edições da revista Ação Games serão encartados envelopes contendo 4 cromos autocolantes cada um. Alguns destes envelopes vão trazer 5 cromos, sendo um deles, vale-brinde.
3. Cada vale-brinde poderá ser trocado pelo prêmio descrito no mesmo, não podendo haver troca de prêmios.
4. Encontrando um vale-brinde, o concorrente deverá anexar a parte colante numa folha à parte, preencher com seus dados completos, como nome, endereço, CEP, cidade, estado, telefone e RG do ganhador ou responsável e enviar para a "Promoção Superdicas Ação Games", Caixa Postal 66.254 - CEP 05389-970. O verso deverá ser guardado como comprovante. OBS: o vale-brinde traz, também, um número secreto para você esclarecer quaisquer dúvidas. A ligação é grátis.
5. Os prêmios serão entregues via Correio/Sedex acompanhados do AR (Aviso de Recebimento) expedido junto a Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos.
6. Os prêmios ficarão em exposição na sede da Editora Azul, à Av. das Nações Unidas, 5777 - Pinheiros - São Paulo - SP.
7. O prazo máximo para retirada/reclamação dos prêmios será de, no máximo, 180 dias da data de lançamento em banca da edição.
8. Não terão validade os vales-brindes que não apresentarem condições básicas para a verificação de sua autenticidade.

P. nº 10168009732/92-06

EDITORA
AZUL

Eu não agüento ficar muito tempo parado. Por isso estou de volta no So
É quase tudo novo: minha velocidade aumentou, tem muito mais fases
e ainda ganhei um amigo supersônico, Tails, a raposinha de 2 caudas.
não muda mesmo é o diabólico Dr. Robotnik. Desta vez ele quer destru
todo o meu mundo com o terrível Death Egg.

SEGA

Master System®

Vai ser o maior corre-corre! Veja só: **Mega Drive** - 1 ou 2 jogadores, 10 fases, mais de 20 níveis, bônus em pista de looping, 8 mega. **Master System e Game Gear** - 7 fases, 7 chefes, loopings estonteantes, 4 mega. Sonic 2 vai ser de tirar o fôlego. Corre aqui pra me ajudar.

AS MIL

Parem as máquinas!!! O game mais rápido do mundo está mais quente do que nunca. Descobrimos três manhas animais para Sonic 2. Seleção de fases, um jeito mais fácil para virar SuperSonic e O TRUQUE DAS MIL FACES. Se Sonic 2 já era bom sem estas três dicas, agora está simplesmente demais. Confira a seguir como fazer cada truque e babe com as imagens mais chocantes que um Mega Drive pode ter. Divirta-se: é tudo para você mesmo!!!

Seleção de fases

Na tela de abertura, vá até Options. Selecione Sound Test (a terceira e última das caixinhas horizontais que aparecem na tela de opções). Uma vez no Sound Test, vá com o Direcional até a música número 19 e aperte B para escutá-la. Faça o mesmo para as músicas 65, 9 e 17. Quando você apertar B para ouvir a música 17, um sino soará. Aperte Start e volte para a tela de apresentação. Segure o botão A e aperte Start para entrar na tela de seleção de fases. Legal, né?

Resumindo: a ordem das músicas é 19, 65, 9 e 17. Você precisa apertar B logo após selecionar as músicas e escutar pelo menos um pedacinho de cada uma. Aperte Start para voltar para a tela de apresentação, segure A e aperte Start novamente para acessar a tão sonhada seleção de fases.

SuperSonic

Na edição 29 (aquela com o medonho Chakan na capa) a gente disse o que fazer para Sonic ficar amarelo e virar SuperSonic. Agora já existe uma maneira mais fácil de realizar o truque. Fique ligado!

Depois de acessar a tela de seleção de fases com o truque ao lado, vá para o finalzinho dela e entre na opção Sound Test. Ouça as músicas na seguinte seqüência: 4, 1, 2 e 6. Não se esqueça de apertar B para ouvir um pouquinho de cada música .

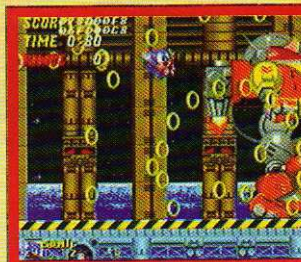
O próximo passo é escolher a fase em que você quer começar. Daí, basta pegar 50 argolas e dar um belo salto para virar o único, incrível e invencível SuperSonic. Siga direitinho as etapas desta dica para não ter problemas. Esta dica é demais e funciona numa boa. Divirta-se. Você merece!!!

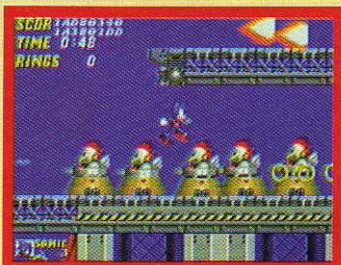
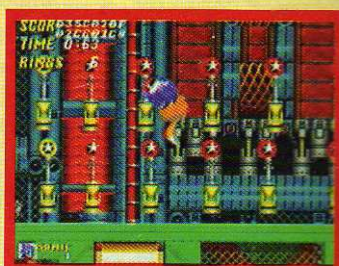
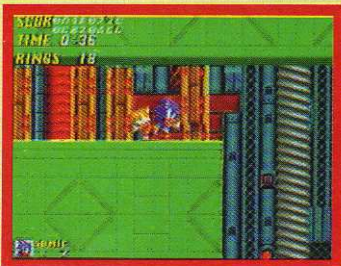
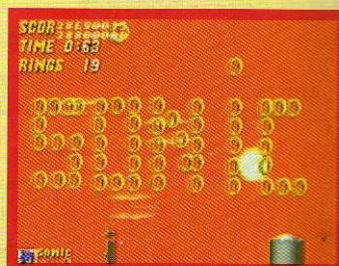
Truque das mil faces

Todo mundo queria saber se havia o truque das mil faces para Sonic 2. O mistério era grande. A Sega não dizia nem sim, nem não. Agora, três meses depois do lançamento do game nos States, a bomba estourou. Existe o truque das mil faces em Sonic 2. Ainda bem. Valeu Sega!!!

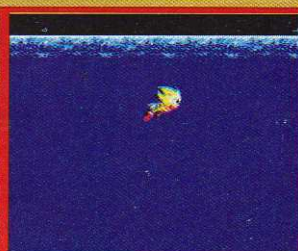
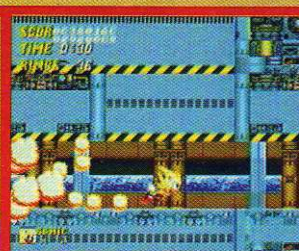
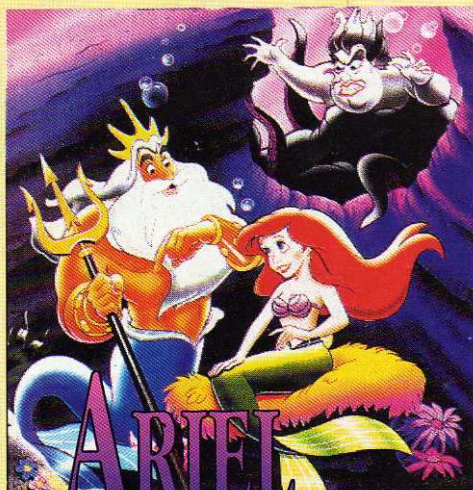
Depois de ter acessado a tela de seleção de fases, vá com o cursor até o Sound Test. Escolha as músicas na seguinte ordem: 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2 e 4. E lembre-se: aperte B para ouvir pelo menos um pouquinho de cada música.

O próximo passo é escolher uma fase. Só então, segure o botão A e aperte Start. Uma vez na fase escolhida, aperte B para se transformar em qualquer piração. Ah, basta apertar C para duplicar as coisas na tela.

O truque das mil faces é a coisa mais louca do mundo dos games. Afinal, você pode se transformar em quase tudo que faz parte [...] fase. E quer a prova de que es[...] truque foi pré-programado p[...] Sega? Aí vai: a senha é exatame[...] te o dia de lançamento mund[...] do jogo: ano (1992), mês (11) e [...] (24). Bem sacado, né?

Esta é a tela de Seleção de Fase[...] último item é o quente

FACES DE SONIC

Isto não é tudo! Sonic se transforma em outras loucuras mais. Faça o teste em cada fase. Você vai ficar impressionado. Com certeza!

THE END

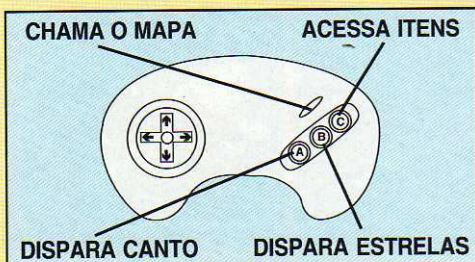
Com estas dicas incríveis fica fácil ir até o final de Sonic 2. Veja as surpresas que o final lhe reserva.

ESTE É APENAS UM DOS TRÊS FINAIS DE SONIC 2. NÃO VAMOS MOSTRAR OS OUTROS PARA NÃO PERDER A GRAÇA. A CURTIÇÃO É TODA SUA. MÃOS À OBRA!!!!!!!!!!!!

ARIEL THE LITTLE MERMAID

Foi como um sonho. A pequena sereia apaixonou-se pelo lindo rapaz. Mas no final ficou sem ele. E ainda teve de derrotar a malvada bruxa Úrsula para salvar seus amigos transformados em cobras marinhas.

A história que encantou todo mundo no cinema e no vídeo acaba de estrear no Mega Drive. Um game para matar a saudade da pequena Ariel, de Tritão, do siri Sebastião e dos amigos peixinhos.

Pai ou filha

São 4 fases, com três níveis de dificuldade e dois personagens: você joga com a pequena Ariel e salva Tritão no final, ou vice-versa. Em cada fase, Ariel tem de libertar todos os amigos transformados em cobrinhas para poder enfrentar o chefe . O problema é que é tudo muito fácil. Se quiser, pode começar de cara no modo medium. Para detonar os inimigos, Ariel dispõe de sua linda voz e uma superarma: as estrelas-do-mar. Para retirar areia e pedras, você precisa chamar os amigos peixes.

Ariel - A Pequena Sereia, é um game divertido, se você não liga muito para desafio. Os gráficos são legais e as músicas, todas caprichadas.

AMIGOS E ITENS

Cada um ajuda de um jeito e você começa com 5 de cada. Para acessar, aperte C. Para trocar de peixe, aperte Pause e, depois, C.

Coração pequeno - recarrega a saúde (health). Custa $300	**Chave -** abre os baús de tesouro. $150
Coração grande - recarrega toda a saúde. $600	**Siri -** mata os inimigos mais difíceis. Custa $150
Spark brilhante - dá uma vida. $1.500	**Peixe amarelo -** empurra as pedras que bloqueiam as passagens. $150
Estrela-do-mar - superarma. Vale $50	**Peixe pá -** retira a areia amarela que esconde tesouros. $150

FASE 1 - Reef

Aqui, Ariel enfrenta moréias, tubarões, caranguejos e ouriços para libertar os amigos entre blocos de rochas e corais. Você vai precisar muito da ajuda dos peixes.

O chefão é esta cabeça de pedra que cospe pérolas gigantes. Para vencê-lo, basta ficar na cara dele atirando

FASE 2 - Sunken ships

Caveiras de piratas, balas de canhão e tubarões atacam nossa linda sereia entre restos de navios que naufragaram. Cuidado com as portas, de onde saem esqueletos e com os restos das caveiras que você quebrar: eles tiram energia.

Este tubarão cospe tubaroezinhos. Fique fora do seu alcance, só mandando estrelinhas. O melhor lugar é em cima. Quando você fica no meio da tela, ele pinta duas vezes. Mas não esquente: detonando um, o outro some

FASE 3 - Atlantis

Esta é a menor fase. Nossa pequen sereia está nas ruínas da cidade perdida d Atlantis, onde tem de desviar de discos flechas atiradas por velhas estátuas.

O chefão é uma moréia de três cabeças, que cosp bolas vermelhas. Basta ficar desviando e atirar

FASE 4 - The cave

Ariel chegou à caverna da ambicios bruxa, que quer ser a dona dos mares enfeitiçou Tritão. Mas tem de detonar e guias elétricas antes de enfrentar a perigo Úrsula. Para a luta final, compre todos o sparks brilhantes que conseguir.

Para acabar com a bruxa, vá por cima, por trás, e atire na cabeça. Quando tiver terminado, encoste em Tritão para ele voltar ao normal

Pegue todos os tesouros que encontrar. Em cada fase, pinta um mapa com uma gaivota para você comprar itens

NIGHT TRAP - CD ESPECIAL

Se você conseguiu um Sega CD e já perdeu o sono com este ótimo game de estratégia, aqui vai a solução completa, como prometemos. Só relembrando: o jogo tem tempo real de 25 minutos e oito segundos. Você precisa acionar armadilhas para capturar os augs que invadiram a casa. Veja agora a hora e local exatos para acionar as armadilhas. Um errinho pode ser fatal. Respire fundo e boa sorte!

HORA	LOCAL	NÚMERO DE AUGS
00:05	Hallway 1	1
00:25	Living Room	2
00:33	Bedroom	1
00:38	Bathroom	1
00:48	Bathroom	1
01:00	Living Room	1
01:22	Kitchen	1
01:34	Entry Way	1
02:50	Entry Way	2
03:10	Hallway 1	1
03:20	Bedroom	1
03:29	Living Room	1
03:40	Hallway 1	1
03:45	Driveway	1
04:01	Hallway 2	1
04:20	Bathroom	1
04:38	Bedroom	1
04:53	Living Room	1
05:02	Living Room	1
05:25	Bedroom	1
05:35	Driveway	1
05:40	Entry Way	troca de código
05:45	Living Room	1
06:08	Hallway 1	1
06:18	Hallway 2	2
06:49	Halllway	2
07:05	Kitchen	1
07:17	Bedroom	2
07:40	Driveway	1

HORA	LOCAL	NÚMERO DE AUGS
07:48	Hallway	2
08:02	Bedroom	1
08:10	Hallway	2
08:25	Hallway	1
08:35	Bedroom	2
09:00	Living Room	troca de código
09:10	Living Room	1
09:20	Entry Way	1
10:45	Hallway 2	1
10:55	Drivewey	1
11:00	Drivewey	1
11:29	Hallway 1	1
12:03	Living Room	1
12:37	Bathroom	1
13:10	Hallway 1	1
13:27	Entry Way	troca de código
13:55	Living Room	2
14:13	Living Room	troca de código
14:40	Hallway 2	2
15:00	Entry Way	2
15:15	DO NOT TRAP	0
16:25	Driveway	1
16:35	Hallway 2	2
16:43	Living Room	1
16:54	Hallway 1	1
17:10	Bedroom	1
17:25	Living Room	1
17:35	Hallway 2	1
17:48	Living Room	1

HORA	LOCAL	NÚMERO DE AUGS
17:54	Bathroom	1
18:00	Hallway 2	2
18:10	Driveway	1
18:15	Driveway	1
18:25	Entry Wey	2
18:33	Living Room	1
19:00	Hallway 1	espere a segunda luz vermelha (1 aug)
19:20	Living Room	2
19:50	Entry Way	1
20:10	Living Room	2
21:14	Bedroom	2
21:30	Driveway	1
21:40	Kitchen	1
21:50	Hallway 2	2
22:05	Bedroom	2
22:23	Hallway 1	1
23:03	Hallway 2	1
23:15	Hallway 1	1
23:30	Living Room	1
23:50	Driveway	1
24:00	Living Room	1
24:15	Living Room	1
24:25	Hallway 1	1
24:30	Bedrrom	1
24:50	Barthroom	1
25:08	Hallway 2	1

Seja rápido e capture os augs com precisão

Algumas armadilhas são engraçadas. Faça a cama "engolir" os augs

Fique ligado nos papos ao mudar a cor do código de acesso: ele muda a cada partida

STREETS OF RAGE 2

Tela de opções secreta- UAU! O melhor game de pancadaria para o Mega pode ficar ainda melhor com esta superdica. Deixe o segundo Joystick ligado e aperte Start na tela de apresentação. Vá com o cursor até Options e deixe os botões A e B apertados. Finalmente, aperte Start. Como num passe de mágica, você terá acesso a uma nova tela de opções. Além de escolher o número de vidas e selecionar a fase em que você deseja começar, dois novos níveis de dificuldade aparecerão: Very Easy (muito fácil) e Mania (dificílimo). Veja se você é um grande lutador e tente o Mania. Boa sorte!!!

DEADLY MOVES

Força total - Uma password animal enviada pelo Marcos Alexandre Sandi, de Bauru, SP. Com ela, você fica com os marcadores de life, velocidade, salto, força e defesa cheios. E só faltará detonar Ranker para terminar o game. Coloque MPV XRPØ JM7.

COLUMNS

Peça mágica- se você pensava que este jogo estava morto, prepare-se para uma superdica. Selecione arcade e jogue no Easy Mode. Quando a coisa começar a apertar, encha as colunas da direira ou da esquerda (as da ponta). Quando elas estiverem cheias, surpresa: a peça mágica (magic jewel) virá, limpando todas as pecinhas da cor em que você resolver colocar a magic jewel

Mais um game de corrida? Sim e não. R.C. PRO-AM 2 simula uma prova de carrinhos de controle remoto. São quatro carros na pista, disputando a liderança curva a curva. A ação é intensa e a velocidade surpreendente. O mais legal é que dá para sentir que você não está pilotando um carro de verdade, mas sim um de controle remoto. Ou seja: muitas coisas que acontecem em R.C. PRO-AM 2 nunca aconteceriam num game de corrida comum.

A Tradewest fez um ótimo trabalho. O game tem bons gráficos, ótima resposta aos controles e diversão total. Uma grande sacada é a opção para quatro jogadores. Se você tiver um Satélite, acessório que permite que até quatro pessoas joguem simultaneamente, faça um verdadeiro campeonato com os amigos. Se R.C. PRO-AM 2 já é legal com um só jogador, imagina com quatro ao mesmo tempo?

Muitas pistas

Como em todo bom game de corrida, você disputa as provas e, dependendo da sua colocação, ganha grana e pontos. O dinheiro deve ser usado para melhorar o seu carro, enquanto os pontos podem render a taça de campeão. Tente acumular bastante dinheiro para deixar sua máquina praticamente imbatível. Só assim você garante muitas vitórias e mais grana.

As 24 pistas do game são variadas e vão ficando mais difíceis com o passar do tempo. A primeira pista é supersimples, meio quadrada. Ao atingir a sexta fase a coisa começa a complicar. A pista não é linear, tem muitas curvas e pegadinhas para deixá-lo absolutamente maluco. Respire fundo, engate a sexta e entre para o hiperdivertido mundo de *R.C. PRO-AM 2*. Você não irá se arrepender: o game é demais!!!

Cuidado com este avião. Ele joga bombas em você. Se acerta, você perde um tempão. Ande em ziguezague para confundir a sua mira

Melhorando o carro

Você começa o game com um carro simples e pouco competitivo. Mas isto não é um grande problema. Afinal, no início todos os carros são iguais. Assim que conseguir uma graninha, não seja pão-duro: gaste no carro.

Você encontra vários itens na R.C. Model Shop. O mais caro deles é um supermotor. Custa "apenas" 50.000

VOCÊ PODE COMPRAR MOTORES, PNEUS, ARMAS, MUNIÇÃO, ESCUDOS, ÓLEO PARA SACANEAR OS ADVERSÁRIOS, NITROGLICERINA E ATÉ CONTINUES. NÃO GASTE COM MOTOR LOGO DE CARA. PROCURE COMPRAR BONS PNEUS ANTES DE MAIS NADA.

Itens na pista

As pistas estão cheias de itens. Mu deles são bons: munição, dinheiro, pr ção extra, Continues e bombas. Mas out só atrapalham. Evite a água, o barro troncos de árvore, o óleo e o gelo. Es itens podem diminuir o seu ritmo. Fi atento para não passar em cima dos itens errados!!!

Passe em cima das setas brancas para ganhar um grande impulso. É o melhor jeito de aumentar de velocidade em instantes. Voe baixo!!!

R.C. PRO-AM 2/Tradewest			
Corrida		1 a 4 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Saque só: uma vida reluzente para quem completar a primeira volta em primeiro lugar. Acelere pra valer e ganhe uma bem-vinda vida extra

O ritmo do game é alucinante. A troca de posições é constante. Você pode ir de primeiro a último em questão de segundos. E vice-versa (ainda bem)

Acompanhe o trajeto a percorre mapa que fica o tempo todo no superior da tela. Dê uma de esper e antecipe as curvas

DINHEIRO É FUNDAMENTAL PARA INCREMENTAR O SEU CARRO. O PRIMEIRO COLOCADO EM CADA PROVA LEVA 1000. ISTO NÃO É SUFICIENTE: NÃO DEIXE NENHUM SAQUINHO DE DINHEIRO ESCAPAR. ELES PINTAM NA PISTA A TODO MOME

Além da história superoriginal, Linus traz para o seu Nintendinho um gênero de game bastante conhecido entre os jogadores de PC: o da adventure. Para atingir seu objetivo, você terá que resolver um montão de problemas e charadas. Será preciso conversar com pessoas, investigar lugares, recolher e usar os mais variados objetos. Há muitas mensagens na tela, mas não fique preocupado: você pode lê-las em inglês, espanhol, francês ou alemão. Falando assim até parece um RPG, mas não é. Rolam umas fases de ação dignas de Super Mario. É um game muito legal.

ET go home

Linus é um simpático habitante do planeta Linolândia. Ele quer provar aos seus conterrâneos que "descobriu" a Terra em uma de suas viagens intergalácticas, tirando fotos do nosso planeta. Mas Linus está sem dinheiro, sem carta de motorista, sem passaporte, nave espacial e a câmera para fotografar. E precisa descolar tudo para fazer a viagem. Como? Isso é o que vamos ver.

Como funciona

Em cada ponto do mapa do planeta, você encontrará um local para ser explorado. Nestas telas, você controla uma seta. Aponte a seta para uma porta, janela ou objeto, e Linus irá para aquele ponto. Aí você tem que escolher uma ação para o personagem realizar, usando as palavras look (olhar), pick-up (pegar), talk (conversar), give (entregar), use (usar). Use o botão B para escolher a palavra e A para confirmar. Todos os itens apanhados por Linus ficarão guardados no inventário. Para usá-los, use A ou o Direcional para escolher o item desejado do inventário.

Em Cabo Carnaval, selecione a moeda no inventário. Aponte a seta para a máquina da sorte e selecione a ação use. Sacou?

Ação

Os diversos lugares de Linolândia são ligados por telas de ação. Nestas telas, Linus não pode nem relar nos bichos estranhos, máquinas e outros perigos existentes. E como ele não usa armas, o jeito é desviar-se dos obstáculos. Se cair também, méu chapa, já era. Para refrescar, pode-se pegar uns tubinhos que piscam em vários lugares da tela. Cada dez tubinhos apanhados dão uma vida

Você vai ter que visitar os lugares da Linolândia várias vezes

O game começa na Old Lino Town. Use pick-up para apanhar e guardar a moeda e a teleport key

DICAS PARA COMEÇAR

Ok, vamos dar um empurrãozinho pra você começar o jogo. Veja aí as primeiras coisas que é preciso fazer. É o suficiente para pegar as manhas e ir em frente.

1. Pegue a moeda e o teleport key em Lino Town
2. Vá para Cabo Carnaval e use a moeda na máquina da sorte. Depois, fale com o carinha no guichê. Ele dirá que você precisa descolar uma carta de motorista e passaporte
3. Vá para o correio de Lino Town. Entre com o comando use door. Tire fotos na máquina à direita, colocando uma moeda. Troque umas idéias com o carinha do balcão da esquerda. Depois fale com o cara ao lado; ele pedirá certidão de nascimento e duas fotos. Dê as coisas para ele e ganhe o passaporte.

LINUS SPACEHEAD'S COSMIC CRUZADE/Code Masters/Camerica

Adventure — 1 jogador

O GAME TEM PASSWORD. PARA SABER A SENHA DO LUGAR ONDE VOCÊ ESTÁ, BASTA SEGURAR SELECT E APERTAR START DUAS VEZES

F-117A - STEALTH FIGHTER/ Micro Prose	
Simulador	1 ou 2 jogado
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVER

Olha aí, fãs do Nintendo: eis que pinta F-117A, um famoso simulador de batalhas aéreas que despontou nos PCs da vida. Bom, não dá para comparar um jogo de NES com outro para computador. Mas saiba que este é o mel simulador lançado para os 72 pinos do Nintendo americano. Os comandos fáceis, os gráficos estão acima da média e o desafio arrebenta. Você é um nov piloto de caça e deve encarar missões de ataque cada vez mais mais difíceis seu principal objetivo é lotar o marcador de pontos e o peito de medalhas.

Palcos das operações

Os combates acontecem em sete lugares diferentes. Você começa na Líbia, em 1986. Mas o jogo termina só muitos anos depois, quando você é premiado com uma missão secreta, após uma carreira de glórias e medalhas em seis guerras.

Veja quando e onde você vai ter que combater:

- Líbia, 1986
- Oriente Médio, 1989
- Guerra do Golfo, 1991
- Cuba, 1995
- Coréia, 1996
- Cabo Norte, 1998
- Missão secreta, data indefinida

Na Líbia, você precisará detonar três alvos

COMANDOS

↓ - sobe
↑ - desce
A - metralhadora
B - míssil
SELECT + START - piloto automático
SELECT + A - checa armas e danos no avião
SELECT + B - mapa ou radar
START - ejetar

EXISTEM DUAS MANEIRAS DE JOGAR F-117A EM DUPLA. UM JOGADOR COMANDA O AVIÃO E O OUTRO ATIRA OU OS DOIS SE REVEZAM NUMA COMPETIÇÃO

Entenda o painel

Fique por dentro dos comandos de seu avião, senão sua missão pode terminar muito mais cedo.

- **CHAFF** - desvia a trajetória dos mísseis guiados por radar
- **FLARE** - desvia a trajetória dos mísseis guiados por sistema infra-vermelho
- **COURSE** - é a bússola do avião
- **SPEED** - marcador de velocidade
- **ALTITUDE** - dá sua altitude exata em pés
- **AUTO** - indica quando o piloto automático está ligado
- **FLECHA VERMELHA** - indica a direção e o sentido para chegar ao alvo
- **TRACK/LOCK** - o primeiro mostra quando os radares inimigos localizaram você. O segundo alerta quando tem um avião na sua cola
- **I** - alerta para míssil infra-vermelho inimigo
- **R** - alerta para míssil inimigo guiado por radar
- **AMMO** - mostra a carga de seu canhão
- **T** - válvula que regula sua velocidade
- **F** - marcador de combustível
- **EMV** - A barrinha da direita deve ficar sempre acima da outra. Se a da esquerda estiver mais alta, ela fica vermelha e isto indica que você está vulnerável aos radares inimigos

FIRE - indica quando disparar o míssil

DICAS DE PILOTAGE

É RECOMENDÁVEL VOLTAR À BASE SEMPRE QUE SEU AVIÃO SOFRER DUAS EXPLOSÕES

QUANDO PINTAR UM CAÇA ATRÁS DE VOCÊ VÁ PELA DIREITA OU PELA ESQUER DA E DEPOIS DESÇA COM TUDO NUM MERGULHO

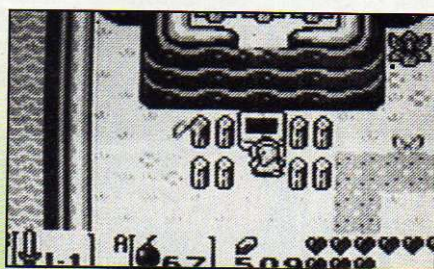
OS MÍSSEIS SÓ PODEM SER DISPARADOS QUANDO APARECE UM INIMIGO À SUA FRENTE

O LOOPING É UMA ÓTIMA FUGA: SUBA ATÉ COMPLETAR UM GIRO DE 360 GRAUS E VOCÊ SAI NA TRASEIRA DO INIMIGO

Para destruir quartéis-generais, bases e nav inimigo que estão em terra ou no mar, voe a de 20.000 pés

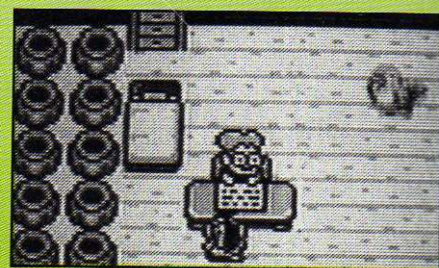
Você pode esc quantidade e os mode mísseis aéreos (AAM) e terrestres

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

Este jogo ainda está um pouquinho longe de ser lançado, mas a gente não resistiu. *The Legend of Zelda* promete ser um dos maiores estouros para o Game Boy! Pelas imagens disponíveis do game, dá pra sacar que ele será muito parecido com as famosas versões para Nintendinho e Super NES. Passagens secretas, cavernas, armas, castelos.... tudo igualzinho! Este vai ser um daqueles games que vão levar o Game Boy até pra debaixo do chuveiro.

Cena familiar, não? Neste jogo também há muitas passagens secretas pra abrir, como nas outras versões

Arsenal variado

A versão do clássico *Zelda* para Game Boy não economiza memória: tem 4 Mega! Por aí você já pode ir imaginando o tamanho dos mapas, castelos e labirintos que vão pintar. O game também não economiza em itens. A lista de objetos para apanhar é grande. Link dispõe ainda de vários equipamentos, como espada e escudo protetor (que podem ser fortalecidos durante o jogo), bombas, botas de Pégaso (para correr), arco e flecha e uma inédita varinha mágica para encantar seus inimigos.

Saca só a lista de itens que o personagem tem que recolher durante o jogo

O visual e funcionamento do jogo são muito parecidos com o do Super NES

ARCH RIVALS

Se estava faltando um bom jogo de basquete para o Game Gear, *Arch Rivals* chegou para matar a vontade. Conhecido nas versões arcade, Mega e Super NES, o jogo pinta agora para o portátil da Sega com bons gráficos e jogabilidade. O jogo só tem um pecado: os desonestos golpes para tirar os adversários da jogada ficaram na saudade. Eles eram a marca registrada do game e fazem muita falta.

Para conduzir a bola e driblar, basta movimentar o Direcional

Dois a dois

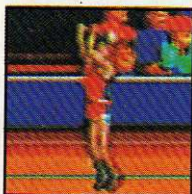
Você pode escolher entre quatro times: Brawl State, Los Angeles, Natural High e Chicago. Os times têm apenas dois jogadores, e as partidas rolam em quatro tempos de quatro minutos cada. Como numa transmissão para a TV, a telinha do game mostra o juiz apitando faltas, o técnico da equipe protestando ou garotas dançando com pompons entre um tempo e outro.

Entre um tempo e outro, as garotas com pompons pintam na quadra para fazer um clima

Movimentos

ENTERRADA
Aproxime-se da cesta e aperte 2

BLOQUEIO
Só funciona no seu campo defensivo. Aperte 1

PASSE
Aperte o B

TOCO
Só funciona no seu campo defensivo. Aperte 2

Se você curte jogos que obrigam a gente a pensar, experimentar e fuçar, Heroes of the Lance *vai mantê-lo ocupado por muito tempo. Mistura de RPG com adventure e ação, o game é bastante diferente de tudo o que já saiu para Master no Brasil até agora. Você controla oito personagens com características, habilidades, poderes e graus de força diferentes. Para cada desafio, há sempre um personagem mais indicado. Detalhe: você pode trocar um pelo outro quando quiser. Difícil é sacar quando e onde usar cada um.*

Objetivo

Uma terrível ameaça paira sobre o reino de Krynn, pátria dos Companheiros da Lança (nossos oito personagens). A Rainha das Trevas espalhou seu poder por toda a Terra, despertando os Dragões do Mal e criando um amedrontador exército de Draconianos. Se o reino de Krynn for controlado pelo mal, o mundo inteiro estará perdido. Para evitar que isso aconteça, os oito guerreiros devem encontrar os Discos de Misakal. Estes objetos contém a força dos Deuses, a única capaz de deter a Rainha das Trevas. Os discos estão nas ruínas de Xak-tsaroth. Mas para pegá-los, você terá de enfrentar o monstruoso dragão khisanth.

Bússola

As buscas dos Companheiros da Lança não são fáceis. Será preciso andar por labirintos, entrando em portas, túneis e passagens secretas. Você vai ter que usar pacas seu senso de orientação para não se perder, já que o game não mostra mapas ou algo parecido. O máximo que você terá é uma bússola no canto inferior/esquerdo da tela, que informa para que lado você está indo.

Fuce todos os cantinhos. Você pode achar locais surpreendentes

GOLDMOON

Sacerdotisa com grandes poderes mágicos. Ela é a primeira a usar os Clerical Staff Spells

STURM

Luta apenas no corpo-a-corpo, mas usa duas espadas. Terceira opção para usar os poderes de Goldmoon

RASTLIN

Também tem poderes mágicos, embora seja fisicamente fraco. Ele é o único que pode usar os Magic User Spells

TASSIEHOFF

Guerreiro. Sua arma arremessa pedras, ideal para combates de longa distância. Provoca danos médios

RIVERWIND

Guerreiro, usa um arco e uma espada longa. Pode herdar os poderes de Goldmoon em caso de morte

FLINT

Guerreiro corajoso e temível, usa machados para longa e curta distâncias

CARAMON

Guerreiro, usa espada e lança. Também pode herdar os poderes de Goldmoon

TANIS

Mestre espadachim e arqueiro, é o líder natural dos companheiros. Lutador mais perigoso de todos

AS ARMAS DOS PERSONAGENS GASTAM-SE COM O USO. VEJA NO MOSTRADOR HIT POINTS QUANTAS VEZES VOCÊ PODE USÁ-L

MAGIC USER SPELLS

Magias de Raistlin

Charm	Feitiço
Sleep	Sono
Magic Missile	Míssil mágico
Burning Hands	Mãos que queimam
Web	Teia paralisante
Detect Magic	Encontra objetos mágicos
Detect Invisible	Detecta coisas invisíveis
Final Strike	Destruição de grande poder, mas gasta todas as cargas

LEMBRE-SE: OS PODERES DE GOLDMOON PODEM RECUPERAR AS ENERGIAS E ATÉ A VIDA PERDIDA DE SEUS COMPANHEIROS. SELECIONE O PODER INDICADO, ILUMINE A FIGURA DO PERSONAGEM E SELECIONE "USE" NO MENU PRINCIPAL

CLERICAL STAFF SPELLS

Magias disponíveis para Goldmoon ou Riverwind, Caramon e Sturm

Cure Light Wounds	Cura ferimentos pequenos dos companheiros
Protection from evil	Protege os companheiros contra os inimigos
Find traps	Indica a localização de armadilhas
Hold Person	Paralisa os inimigos
Spiritual Hammer	Tipo de magia de longo alcance
Prayer	Chama a ajuda divina
Cure Critical Wouns	Recupera as energias de companheiros mais danificados
Raise Dead	Ressuscita os companheiros mortos
Reflect Dragon Breath	Desvia a baforada do Dragão

Combates

Nos obscuros caminhos que você atravessar, encontrará vários tipos de inimigos. Aprenda a reconhecê-los para saber como enfrentá-los. Se for melhor lutar de longe, escolha um personagem com magia ou arma de longo alcance. Se der para encarar de perto, use um guerreiro forte, com arma poderosa e bom nível de resistência.

PARA ENFRENTAR O ÚLTIMO CHEFE, VOCÊ VAI PRECISAR DO PODER DEFLECT DRAGON BREATH

Kyrandia é um reino mágico, sem localização no tempo e no espaço. O poder do reino emana de uma pedra mágica chamada Kyragem. Esta pedra é pra lá de preciosa e protege Kyrandia e seus habitantes de qualquer influência negativa.

Tudo ia muito bem em Kyrandia. Até que Malcolm, o bobo da corte, resolve matar o rei e a rainha, roubar a Kyragem e começar a destruir o reino. Muito saidinho, ele prende o príncipe herdeiro Brandon, mas o avô, Kallak, consegue libertar o neto.

A pedra em mãos erradas

Malcolm fica furioso e usa os poder da Kyragem para petrificar Kallak. M deixa os olhos do velho intactos, para q ele possa ver tudo sem poder agir. Tri fim para um nobre, não?

Objetivo de Malcolm não é dos m originais: ele quer dominar Kyrandia está disposto a destruí-la. Você é Brand o príncipe, e tem três missões: recupe a pedra, fazer seu avô voltar ao norma consertar a bagunça em que Kyrandia transformada. Boa sorte!

The Legend of

ATRÁS DO AMULETO

Após executar algumas tarefas da maneira certa, você receberá um amuleto com quatro poderes. Veja como pegar o amuleto.

O bilhete

Depois de ver seu avô petrificado, você achará um bilhete em cima da mesa. Pegue-o. É uma nota em branco, apenas com uma pequena inscrição (Brynn). É o nome de uma feiticeira do templo de Kyrangia.

Vá ao templo e dê a nota para ela. Ela jogará uma magia que fará aparecer um recado do seu avô: conseguir o amuleto e seus poderes. A feiticeira lhe dará sua primeira missão: pegar a rosa cor de lavanda (rose lavender).

Esta é a casa da feiticeira Brynn. Você precisará visitá-la várias vezes

O Altar

Para conseguir a rosa, você precisará encontrar um altar que fica no meio da floresta. Vá até o altar, que está rodeado de flores. Mas pegue apenas uma rosa e volte ao templo.

No meio do caminho de volta, você verá uma poça de lágrimas. Você precisa pegar uma lágrima (tear). Ela é necessária para você desencantar o pé de salgueiro chorão(willow tree). Jogue a lágrima na árvore e ela florescerá.

Este altar tem muitos mistérios. É aqui que você pegará a rosa

Um cara estranho

Logo em seguida, aparece um cara estranho, que diz possuir um objeto. Fala, também, que o tal objeto foi encontrado na floresta. E antes que você possa reagir, o carinha sai correndo. Não marque touca e vá atrás dele. Siga-o até encontrar uma bifurcação. Não hesite: suba, não vá para baixo.

O objeto

Para sua surpresa, você encontrará o carinha escondido atrás de uma árvore. A sua posição é privilegiada. Você pode vê-lo, mas ele não o percebe. Cutuque-o: ele vai se assustar, pulará num galho de árvore, deixando cair no chão o misterioso objeto. Pegue-o rapidinho. É uma espé de bolinha, que será útil para fazer o al funcionar e descolar o amuleto.

A rosa prateada

Volte ao templo e entregue a rosa par feiticeira. Ela fará uma magia, transform do a rosa-lavanda numa rosa pratea Pegue a rosa e volte ao altar. Coloqu bolinha no único lugar possível do altar seguir, coloque a rosa prateada em cima altar. UFA! Você conseguiu o amuleto.

Kyrandia é um reino cheio de surpresas. Esta sala, exemplo, é cheia de poções e mistérios

Um dos estranhos caminhos nos labirintos do r Belo visual, hein?

VOCÊ SÓ PODE CARREGAR DEZ OBJETOS AO MESMO TEMPO. SE VOCÊ RESOLVE DEIXAR CAIR UM OBJETO, BASTA VOLTAR AO LUGAR PARA RECUPERÁ-LO

Adventure sem verbos

A grande sacada do game é ser uma adventure sem verbos. Ao contrário de jogos como Indiana Jones, você não precisa escolher as ações: olhar, pegar, andar etc. Isso torna *The Legend of Kyrandia* um jogo muito mais intuitivo. *The Legend of Kyrandia* tem um clima místico e desafio crescente. Com um esquema que lembra muito o de *The Secret of Monkey Island*: você tem de ir trocando os objetos até chegar ao final.

Grande labirinto

O game tem gráficos muito bonitos, ricos em detalhes. Os cenários impressionam, mas como no traçado do reino é tudo muito linear, Kyrandia parece um grande labirinto. E adivinhe quem deve explorá-lo? A música também é muito boa e colabora para o clima de fantasia do jogo.

Bravo Brandon, o destino do reino de Kyrandia está em suas mãos. Recupere a Kyragem, salve seu avô e assuma o trono.

O game diz o local onde você se encontra. Use estes dados para mapear Kyrandia

Kyrandia

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC386SX, com 10 Mega livres no Winchester e monitor VGA colorido. Você pode usar teclado, mas recomendados o mouse

Welcome to the next level! (Bem-vindo ao próximo nível). O slogan da Sega nunca foi tão apropriado para descrever um game. Se os jogos para Mega Drive não são de outro mundo, este arcade é simplesmente de outro planeta. Virtua Racing é o simulador de corrida mais completo e complexo que existe no planeta Terra.

O show começa pela parte técnica: todos os gráficos são poligonais, das pistas aos pneus dos carros. Os efeitos sonoros acompanham a ação e podem ser "sentidos" a cada segundo. O maior barato mesmo são as quatro perspectivas da pista que a máquina oferece. Saque só.

Do cockpit ao helicóptero

As perspectivas são identificadas por números de 1 a 4. A primeira é a mais real: é a do cockpit do piloto. Jogando com esta visão da pista, você saca muito bem o que um piloto sente ao guiar um carro de verdade. A número 4 é uma visão aérea: você pilota com a perspectiva de uma câmera de TV. O senso de realidade não é dos melhores, mas não deixa de ser um baratão. As perspectivas 2 e 3 são intermediárias.

É superdifícil jogar com a perspectiva número 1, apesar de ser a mais legal. Você precisa saber o traçado da pista de cor e salteado, senão dança legal. Já deu para entender, né?

Agora, vale a pena encarar a visão 4 para sacar melhor o que rola em *Virtua Racing*. É a que dá menos emoção, mas segura as pontas até você pegar as manhas da pista.

Mapa na tela

Uma grande sacada deste arcade é ter o mapa da pista o tempo todo na tela. Assim, você pode acompanhar o que deve fazer a cada momento. O mais louco é que, com a sensação de realidade virtual, o mapa fica se mexendo na tela. Você leva um tempinho para se acostumar com ele. Mas a partir do momento em que você fica ligado, o tal mapa é uma mão na roda. Literalmente!!!

Os controles deste arcade animal são supersensíveis, reproduzindo fielmente o que rola nas pistas. Desta forma, uma miniacelerada faz com que você voe baixo. Uma freada em cima da hora rende uma bela rodada e um leve toque no volante pode valer uma capotada. Todo cuidado é pouco para controlar o seu carro.

O arcade do ano

Virtua Racing já está sendo saudado como o arcade de 93. Talvez seja cedo para afirmar isso. Mas a verdade é que o simulador é quase perfeito. Uma cortesia da Sega Racing Games, a divisão da Sega especializada em arcades de corrida. Pelo que já deu para sacar com este game, o negócio é sério. Coisa fina.

A versão apresentada pela Sega na CES de Las Vegas, em janeiro, era simples, isto é, uma máquina só, com apenas um monitor. Mas tinha uma vantagem: a cabine reproduzia as vibrações da pista. As máquinas que vieram para o Brasil são "linkadas", ou seja, com dois monitores conectados. Especial para você competir contra um amigo. Dá para enfrentar só o computador, mas nos dois modos as vibrações da cabine sumiram. Tudo bem: as duas versões são o máximo em arcades de corrida. Confira!

Pise Fundo

A pista de *Virtua Racing* é pedreira pura. A velocidade deve estar no máximo quase o tempo todo. A única exceção é a ferradura. Ah, você pode escolher entre câmbio manual ou automático. Vá de automático no começo e passe para o manual assim que sacar as manhas do traçado.

VIRTUA RACING / Sega			
Corrida		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

O CÂMBIO MANUAL TEM SETE MARCHAS. ENGATE A SÉTIMA E VÁ EMBORA. SÓ PONHA A QUINTA NA FERRADURA. MAS NÃO POR MUITO TEMPO: SAIA DA FERRADURA JÁ EM SÉTIMA, OK?

Logo na largada, corte por fora para ganhar a tangência na primeira curva

Essa ferradura é ferrada mesmo. Cuidado para não rodar. Controle a velocidade nas marchas e principalmente no acelerador

Há uma curva logo depois do primeiro check point. Assim que pintarem as casas na sua frente, controle a velocidade no acelerador

AS VISÕES DA PISTA

Saque as chocantes perspectivas de Virtua Racing. O mais legal é que dá para mudar de visão a qualquer momento e quantas vezes der na telha. Teste uma por uma para escolher a sua predileta. A número 1 é a mais animal de todas

PERSPECTIVA 1

Direto do cockpit: um detono! No alto, à esquerda, seu tempo e voltas percorridas

PERSPECTIVA 2

Ainda de dentro do carro, mas um pouquinho mais de longe

PERSPECTIVA 3

Um meio-termo entre a visão aérea e a de dentro do carro. Legalzinha

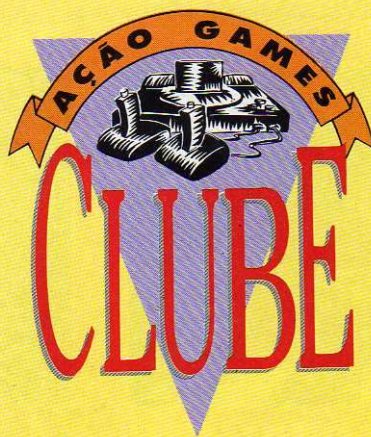
PERSPECTIVA 4

Olha este ângulo! Visão aérea de verdade. E o mapa com sua posição no trajeto? Demais!!!

VOCÊ AINDA PODE DESCOLAR O SEU ÁLBUM DA PROMOÇÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES

Se você perdeu a edição 28 da revista Ação Games que trouxe o álbum Superdicas e o 1º envelope com adesivos, não se preocupe. Preencha o cupom abaixo com seus dados completos junte cheque nominal à Editora Azul S/A no valor de Cr$ 35.000,00 e envie para *Revista Ação Games/Depto. de Promoções à Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900.* Você vai receber, em pouco tempo, o album e o envelope com adesivos em sua casa sem nenhuma outra despesa. Aproveite para completar a sua coleção!

Nome ______________________
Idade ______________________
Endereço ______________________
Cidade ______________________
CEP ______________ Est. ________

REVISTA

VENDO

▶ Phantom System com dois controles e seis cartuchos. Aluizio, tel.:(011) 263-9896, São Paulo, SP

▶ Adaptador Nintendo 72-60 pinos sem uso. Sérgio Juarez T. Filho, tel.:(041) 452-14473, Curitiba, PR.

▶ Top Game com dois cartuchos e pistola. Vanderson, tel.: (051) 344-5564, Porto Alegre, RS.

▶ Pistola Light Phaser, do Master System. Juliana de Castro e Silva, tel.:(081) 268-7727, Recife, PE.

▶ Os cartuchos Sonic 2 e Ayrton Senna's, do Master System. Leonardo e Rosana, tel.:(011) 227-7763, São Paulo, SP

▶ Master System com sete cartuchos e pistola. Marcelo Hessel de Castilho, tel.:(011) 521-0905, São Paulo, SP

▶ Nintendo americano com dois cartuchos, pistola, tapete e luva além de 24 fitas. Cláudio M.Dicolla, tel.:(011) 61-6884, São Paulo, SP

▶ Master System com dois controles, cinco cartuchos, pistola e rapid fire. Humberto A. Ferreira, tel.:(031) 227-9922, Belo Horizonte, MG.

▶ Bit System com dois controles remotos sem fio e um cartucho. Fabiano Lamenza, tel.:(011) 204-1642, São Paulo, SP

▶ Os cartuchos Dudes Attitude, Pyramid e Tiles of Fate, do sistema Nintendo. Zadoque Alves Fonseca Filho, tel.:(081) 222-4503, Recife, PE.

▶ Os cartuchos Streets of Rage e De volta para o futuro 3, do Mega Drive. Adhemar B. Alves Filho, tel.:(071) 231-0740, Salvador, BA.

▶ O cartucho Street Fighter 2, do sistema Nintendo. Ricardo José Guimarães Jr., tel.:(011) 466-0307, São Paulo, SP

▶ O cartucho F-Zero, do Super Nintendo. Fábio Rebelo, tel.:(011) 521-8249, São Paulo, SP

▶ Master System completo com dois cartuchos. Márcio da Costa de Biaso, tel.:(021) 247-0331, Rio de Janeiro, RJ

▶ Vários cartuchos de Mega Drive usados, tel.:(011) 410-1157, São Paulo,SP

▶ Os cartuchos Final Fight e Castlevania 4 mais um controle Turbo, do Super Nintendo. Célio Silva da Rocha, tel.:(011) 514-5601, São Paulo,SP

▶ Dynavision II com Game Genie, três controles, adaptadores A-60 e J-72, pistola e 11 cartuchos. Antônio Sérgio D. Hernandes Filho, tel.:(041) 253-5758, Curitiba, PR.

▶ Mega Drive com dois controles e quatro cartuchos. Artur Carlos D. Ronzoni, tel.:(0423) 29-5640, São José dos campos, SP.

▶ Master System II com cinco cartuchos e um controle PRO-1. Armando Carrasco Júnior, tel.:(0192) 96-1873, Sto. Antônio das Posses, SP.

▶ Mega Drive japonês transcodificado com dois controles, um cartucho e fone de ouvido. Caio Cézar Giraldelli, tel.:(011) 751-8153, São Paulo,SP

▶ Os cartuchos R-Type, Jogos de Verão e Super Futebol 2, do Master System. Gustavo Silva Fagundes, tel.:(067) 725-5687, Campo Grande, MS.

▶ Phantom System com 11 cartuchos e adaptador. Vitor Horibe, tel.:(011) 723-1882, São Paulo, SP

▶ Vídeo Computer 2600 com 128 jogos. Rodrigo Bertevelli, tel.:(011) 918-9309, São Paulo, SP

TROCO

▶ Phantom System com cinco cartuchos, dois controles, um adaptador e pistola por dois cartuchos de Super NES. Felipe, tel.:(081) 434-1954, Janga Paulista, PE.

▶ O cartucho The Magical Quest Starring Mickey Mouse, do Super Nintendo por Street Fighter 2. Rogério A. F. Corrêa, tel.:(016) 635-6153, Ribeirão Preto, SP.

▶ Os cartuchos Altered Beast e Shinobi, do Master System por Ultima 4 ou Asterix. Ronaldo Mateus Pereira Alves, tel.:(0247) 23-6259, Campos, RJ.

▶ O cartucho Super Futeb Master, por Vigilante. Adriana C A. de Souza, tel.: (011) 66-471 Paulo, SP.

▶ O cartucho Jogos de Verã Master System, por Indiana J Augusto César Abade de S tel.:(011) 66-4714, São Paulo,

▶ O cartucho Final Fight, do ma Nintendo por outro de me resse. Mike ou Nick, tel.: 524-8188.

▶ Mega Drive com dois contr cinco cartuchos por um Comp MSX 1.1 Expert Plus com Dri gos e programas. Marcelo He V. Santos, tel.:(011) 857-4577

▶ Cartuchos de Master Sy Game Gear e Nintendo usad outros de meu interesse. Pa Galembeck, tel.:(011) 257-851 Paulo, SP.

▶ Mega Drive com dois contr sete cartuchos por um Supe completo. Rodrigo Ferreira C tel.:(0434) 72-3203, Ivaporã,

COMPR

▶ Mega Drive ou Sega Gene bom estado. Adilson Ferrei Magalhães. Rua Dr. Franco cha, 247, Centro, CEP 0778 Franco da Rocha, SP.

▶ O cartucho Batman, do Drive ou outro de meu inte Clodomiro Sena C. Júnior. Av. Zuca, 839, CEP 38770-000, J nheiro, MG.

▶ Cartuchos de aventura e R Master System. Washingto Carvalho, tel.:(0194) 91- Anapóplis, GO.

▶ O cartucho Might and Ma Mega Drive. Leonardo Hyp tel.:(021) 228-9699, Rio de Jane

▶ O número 9 da revista Games em perfeito estado. M Fernandes de Almeida, tel.:(01 8575, SP.

PARA ANUNCIA

Você escolhe onde quer a ciar e escreve seu classi do em uma carta para: A Games Clube, Av. Nações das, 5777, 2º andar, CEP 05 900, São Paulo, SP. Os an os são GRÁTIS.

EDITORA **AZUL**

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO
Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian Zaharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho, Moashiro Sama, Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva

PUBLICIDADE
Diretor: Rogério Rahier
Gerente de Contas: Miguel Castello
Supervisores de Contas: João Jorge Rangel, Maira Gisele Magno, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL
Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **2.ª quinzena de março/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222
ANER
Fotolito: Bureau Azul, Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

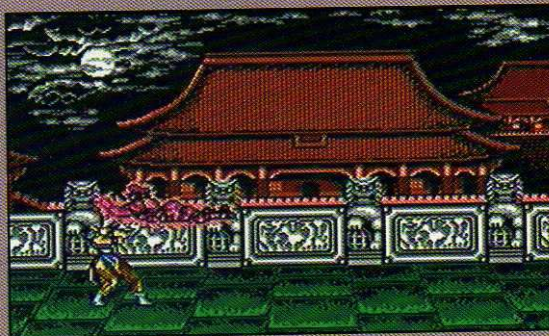
NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 2 SEMANAS NAS BANCAS

SEGA CD
ROAD AVENGER

Radical é pouco para definir este incrível game de corrida que usa o conceito de desenhos animados e tem uma poderosa trilha sonora. Uau!

MASTER
LAND OF ILLUSION
Mickey volta à telinha do Master System para enfrentar os perigos e mistérios da Era Medieval

NES
STREET FIGHTER 3

Uma versão para Nintendo 8 Bits que permite jogar com Sagat, Bison e Vega. Os gráficos e a jogabilidade surpreendem

SUPER NES
BAZOOKA BLITZKRIEG
Um cartucho feito para jogar com a Laser Scope que detona geral uma penca de robôs

SHOTS ARRASADOR
- A Sega fecha um acordo com quatro softwarehouses gigantes do mercado japonês e lança o primeiro arcade holográfico de luta
- Termina a novela do CD ROM da Nintendo
- E a Pionner mostra, no Japão, uma novidade revolucionária

AÇÃO GAMES CRIA, A CONCORRÊNCIA COPIA. MAS NEM CHEGA PERTO

EDITORA **AZUL**

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras e Fotos

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

S·U·P·E·R

LANÇAMENTOS

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

NAS LOJAS A PARTIR DE MARÇO

SUPER PRO

- Compatível com SUPER *NINTENDO e SUPER *FAMICOM
- 6 controles de TURBO com duas velocidades para os botões A, B, X, Y, L e R
- Exclusivo DESIGN ergonomico com total encaixe para as mãos
- Acionamento de SLOW-MOTION (Camera Lenta) através de chave

SUPER CONVERTER

- Permite o uso de todos os cartuchos do sistema NINTENDO 16 BITS no seu console Super *NINTENDO e SUPER *FAMICOM ou COMPATÍVEL
- Exclusivo sistema de EJECT para troca de cartuchos

SUPER CARTRIDGE

- Pode ser usado nos vídeo games SUPER *NINTENDO, SUPER *FAMICOM e COMPATÍVEIS
- Os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e JAPÃO

JÁ NAS LOJAS

Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644